THẾ GIỚI game
07.2012 104
PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
08.2012 | 105

Chơi game để
SỐNG THÊM
10 TUỔI!

13 Game thủ Việt sẽ tham dự
WCG Grand Final 2012

Trần Hữu Nhựt Minh
& đội Saigon Jokers

Spec Ops:
THE LINE
Ranh giới mong manh

TR. 80
MAY MẮN TRÚNG QUÀ

World of Warcraft:
Mists of Pandaria
Bí Mật Cõ Thành

Nâng chất âm thanh game và nhạc

"Hai ứng viên" nền Sandy Bridge E

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833
08>
9 771859 183039

HALO
www.haloshop.vn

Giảm giá sốc
The new iPad
Chỉ từ 10,980,000 vnđ

Tặng kèm
- Camera Connection Kit
- Hướng dẫn sử dụng tiếng Việt (iLife,iWork,iTunes...)
- 40 Game,ứng dụng HOT
- Giảm 10% phụ kiện mua kèm

** Xem thông tin chi tiết tại website: www.haloshop.vn*

⁂ Phụ kiện Game cho iPad/iPhone/iPod

iCade

Piano for iPad

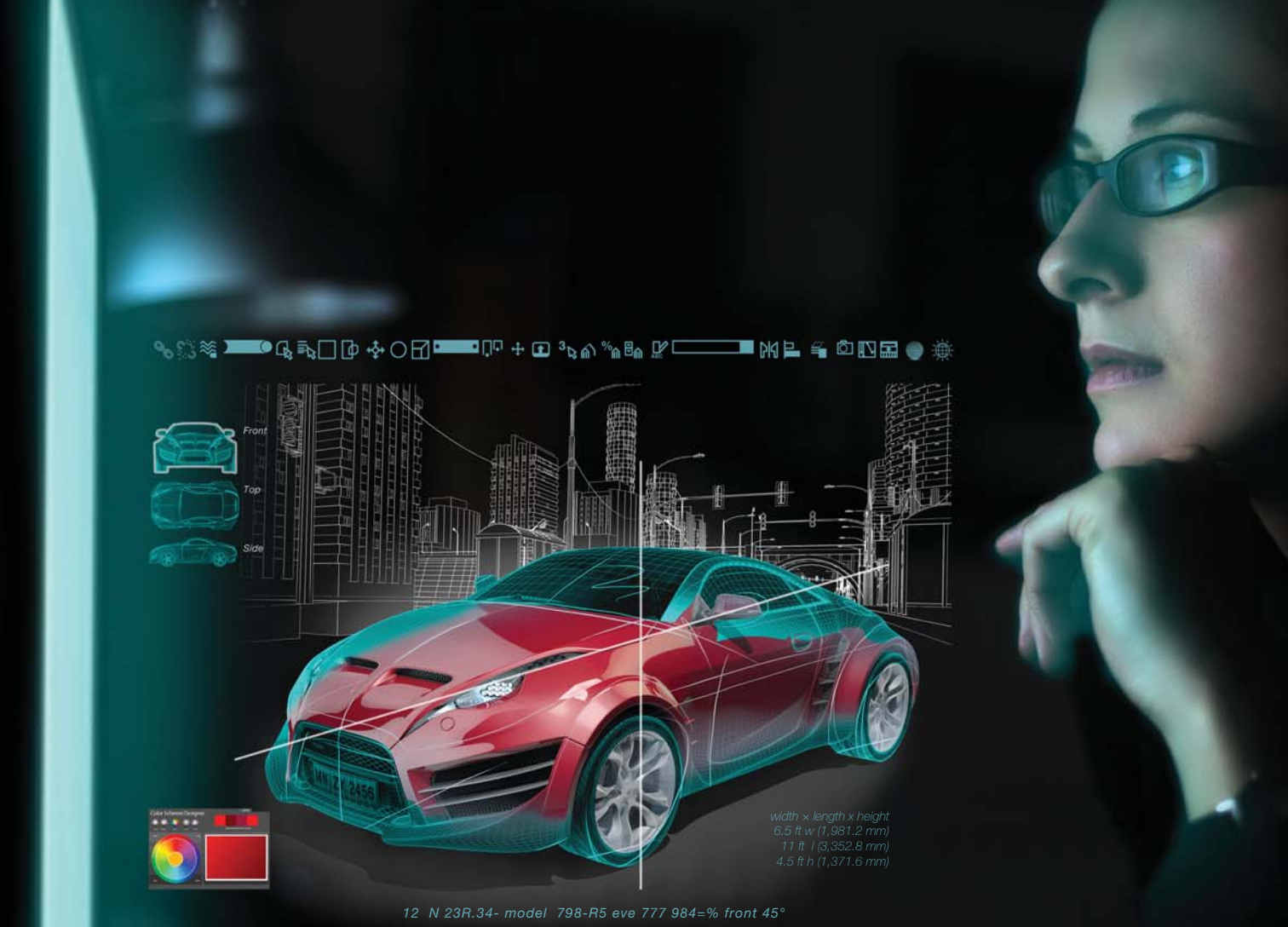
iCade for iPhone

Game mới của tháng

New

New Super Mario Bros. 3 — Persona 4 Arena — Darksiders II — Transformers: Fall of Cybertron — Sleeping Dogs

82 - 84 Pasteur, Q1 | (08) 39.144.111 - 39.144.222 (Ext 11 - 12)
42 Trần Hưng Đạo, Q1 | (08) 39.209.402
265A Nguyễn Văn Trỗi, Q Phú Nhuận | (08) 39.990.011
Fax: (08) 39.144.777
Email: sales@haloshop.vn



Khả năng thể hiện và hiệu suất Tối ưu.
Cho bạn niềm đam mê sáng tạo mãi dâng trào

WD VelociRaptor® | *Ổ đĩa cứng*

Lưu trữ dung lượng cao lên đến 1 TB cho người dùng cao cấp.

Khả năng sáng tạo của bạn là bất tận, do đó bạn cần một ổ đĩa cứng tương xứng. Ổ đĩa WD VelociRaptor đem lại sự kết hợp không gì sánh bằng giữa hiệu suất hoạt động cao và dung lượng; là sự lựa chọn hoàn hảo trong việc biên tập phim, điều chỉnh hình ảnh chất lượng đỉnh cao, kết xuất đồ họa 3D, thiết kế đồ họa và hơn thế nữa. Ổ đĩa 10,000RPM với đặc trưng lưu trữ 64MB và đáng tin cậy nhất vì thế công việc được thực hiện nhanh chóng là những gì bạn luôn có thể yên tâm!.

WD®

westerndigital.com

Western Digital, WD, logo WD và WD VelcociRaptor là các nhãn hiệu thương mại đã được đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; WD Caviar Green là nhãn hiệu thương mại của Công ty Western Digital Technologies, Inc. Các dấu hiệu khác có thể được đề cập trong đây là thuộc về các công ty khác. Các đặc tính kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo trước. Hình ảnh được trình bày có thể khác với sản phẩm thực tế. © 2011 Western Digital Technologies, Inc.

CÔNG TY TNHH MỘT THÀNH VIÊN TM-XNK VITA
319 D9, Lý Thường Kiệt, P.15, Q.11, Tp. Hồ Chí Minh, Vietnam
ĐT: (08) 3868 8119, 3868 8256 **Fax:** (08) 3868 8252
Hot Line: 1800 555 515 **Web site:** www.vita.net.vn

Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** ***www.mtc.com.vn***

Công Ty TNHH TM DV Ảnh Minh Cường
8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
299 Tôn Thất Thuyết, P1 , Q. 4, TP HCM
ĐT: 08 6262 2622 **Fax:** 08 6290 9880
Website: ***www.viscom.vn***

Công ty TNHH Máy tính Vĩnh Xuân
134 Thái Hà, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.39439121 **Fax:** 04.39434137
Email: Sales@vinhxuan.com **Website:** spc.com.vn

THẾ GIỚI game

THÁNG 08.2012 - SỐ 105

MỤC LỤC

25 World of Warcraft: Mist of Pandaria
BÍ MẬT CỔ THÀNH

GIỚI THIỆU

32 "NÓNG HỔI MỚI RA LÒ"

36 **MAGIC THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013** - Pháp sư mở cõi

38 **SPEC OPC: THE LINE** - Ranh giới mong manh

40 **SID MEIER'S CIVILIZATION V: GODS & KINGS** - Thánh thần & vua chúa

43 **WARGAME: EUROPEAN ESCALATION** - Đại chiến Châu Âu

46 **ADVENTURES OF SHUGGY** - Cuộc phiêu lưu kỳ thú của Shuggy

48 **SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY EP** - Bản hùng ca bi tráng

50 **INSANELY TWISTED SHADOW PLANET** - Hành tinh bí ẩn

52 **QUANTUM CONUNDRUM** - Xoay chiều không gian

54 **SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION** - Thiên hà nổi loạn

56 **TINY AND BIG GRANDPAS LEFTOVERS** - Sinh tồn trên sa Mạc

58 **THE AMAZING SPIDER-MAN** - Người nhện tái xuất

60 **LOLLIPOP CHAINSAW** - Lưỡi cưa của nàng kẹo mút

62 **LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES** - Những người hùng DC

64 **ASPHALT 7: HEAT** - Cung đường nóng bỏng

DÒNG CHẢY GAME

4 Thị trường game Việt tháng qua

6 13 Game thủ Việt sẽ tham dự WCG Grand Final 2012

8 Nguồn nhân lực trẻ: Bao giờ chạm đến cửa game ?

10 Dragonica và Kiếm Rồng: Diện mạo mới sau sáp nhập

12 Trò chơi trực tuyến trên di động: Sự trỗi dậy của đế chế GMO

GAME & NGHỆ THUẬT

14 Cosplay trong tháng
16 Kỹ sĩ bóng đêm trỗi dậy
17 Kỷ băng hà 4: Lục địa trôi dạt
18 Trần Quán Hy lồng tiếng cho Sleeping Dogs
19 Âm nhạc game trong tháng

SẮP PHÁT HÀNH

22 GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI
25 Bí mật cổ thành
28 **Resident Evil 6:** Đại dịch mới bùng phát
30 **Tomb Raider:** Huyền thoại ra đời

PHẦN CỨNG

66 Hai "ứng viên" nền Sandy Bridge E khiến bạn muốn lên đời bo mạch chủ
68 Razer Electra: nâng chất âm thanh game và nhạc
69 Card đồ họa Zotac Geforce GTX 680

TRỢ GIÚP

70 Bí quyết của Junie

SÂN GAME

78 Chơi game để sống thêm 10 tuổi!

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

72 Trần Hữu Nhựt Minh & Đội Saigon
75 Game thủ cArn từ giã sự nghiệp Counter-Strike
76 EVO - 'Olympic' game đối kháng 2012

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

Thế giới game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

Thế giới game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

THỊ TRƯỜNG GAME VIỆT THÁNG QUA

Làng game Việt từ cuối tháng 6 qua tháng 7 tiếp tục nhộn nhịp với hàng loạt tựa game mới chào sân. Với cách chơi đơn giản, tiện lợi, không cần cài đặt, webgame tiếp tục chiếm vị thế. Tuy nhiên, các nhà phát hành trong nước cũng đang bắt đầu rục rịch chuẩn bị các game online 3D chạy phần mềm trạm (client). Bên cạnh đó, các game online trong nước cũng tiến hành cập nhật lớn, tạo ra thêm nhiều nội dung game và tính năng mới cho cộng đồng game thủ khám phá. Đi kèm theo đó là một số tin tức đáng chú ý, được cộng đồng người chơi quan tâm.

MÔ HÌNH GIAO DỊCH VẬT PHẨM ẢO RA MẮT

Siki là cổng giao dịch trung gian dành cho người chơi trong các game online muốn mua bán bất kỳ vật phẩm ảo nào. Theo đó, cổng giao dịch này giúp game thủ thanh toán mà không cần tài khoản ngân hàng, sử dụng tất cả các phương thức thanh toán như nạp thẻ điện thoại, chuyển khoản, qua ATM.

DRAGONICA VÀ KIẾM RỒNG HỢP NHẤT

Cộng đồng game thủ của trò chơi "tuy 2 mà 1" này sẽ hợp nhất về một mái nhà chung vào ngày 17/07, dưới sự quản lý của nhà phát hành FPT Online. Thế Giới Game đã có bài phỏng vấn ông Đoàn Thanh Tâm, giám đốc sản phẩm Dragonica, về diện mạo mới của trò chơi sau khi sáp nhập. Các bạn có thể tìm hiểu thêm thông tin về giai đoạn sáp nhập của 2 game Dragonica và Kiếm Rồng trong số tạp chí tháng này.

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ - ĐẠI CHIẾN TRUNG VIỆT

Trên tinh thần giao lưu học hỏi, chia sẻ kinh nghiệm, nhà phát hành VNG đã tổ chức giải đấu giao hữu Việt – Trung giữa các đại cao thủ trong game online Võ Lâm Truyền Kỳ. Kết quả chung cuộc đội tuyển Việt Nam toàn thắng.

NHẤT KỲ TIÊN PHONG KHỞI BINH

Tựa game đầu tay của nhà phát hành Việt CMN Entertainment đã được cộng đồng game thủ đón nhận nồng nhiệt sau khi mở cửa ngày 12/07. Trò chơi với cách chơi đa dạng, đặc biệt tính năng Lãnh Địa thu hút người chơi.

GAME ONLINE ĂN THEO ĐẢO HẢI TẶC ĐẾN TAY GAME THỦ VIỆT

Trò chơi sẽ thuộc thể loại nhập vai chiến thuật, có nội dung bám sát truyện tranh gốc đến 90%. Đảo Hải Tặc (tên tiếng Anh: One Piece) là bộ manga nổi tiếng của họa sỹ tài năng người Nhật Eiichiro Oda, rất được giới trẻ Việt Nam yêu thích.

SAGA RA MẮT GIẢI ĐẤU LIÊN SERVER

Sau khi ra mắt bản cập nhật Tội Đồ Thứ 7, nhà phát hành tiếp tục tổ chức giải thi đấu liên server được cộng đồng game thủ hoan nghênh. Theo đó, game thủ trên các cụm máy chủ S1-2, S3-4, S5, S6, S7, S8 sẽ tập trung thành 24 đội chia theo bảng thi đấu. Rất nhiều phần thưởng có giá trị đang chờ đợi người chơi tham gia.

CÁC GAME ONLINE ĐÁNG CHƠI TRONG THÁNG 7

WEBGAME

NGẠO KIẾM 2

Đáng chú ý nhất trong thể loại webgame phải kể đến Ngạo Kiếm 2. Là phiên bản mới hoàn toàn so với phần trước, trò chơi hứa hẹn sẽ thu hút game thủ với lối chơi PK ít phụ thuộc vào auto. Đồ họa và hiệu ứng trong game được khá bắt mắt. Bên cạnh đó là hàng loạt tính năng đáng chú ý khác như: ngũ hành, hệ thống thú cưỡi, thú nuôi, PvP diện rộng….

Ngạo Kiếm 2 mở cửa Closed Beta vào ngày 19/07/2012.

Trang chủ: ngao2.gosu.vn

CỬU LONG TRANH BÁ

Tựa game này chắc hẳn không mấy xa lạ gì đối với cộng đồng "trâu vàng đất Việt". Từng nổi danh một thời dưới tay nhà phát hành VNG, Cửu Long Tranh Bá là game 3D có đồ họa đẹp nhất thời điểm bấy giờ. Trở lại trong năm 2012, trò chơi còn được cải tiến nâng cấp nền tảng kỹ thuật Zerodin Web Engine, cho phép game thủ thử nghiệm những tính năng của MMORPG 3D này trên trình duyệt như Internet Explorer, FireFox, Chrome…

Cửu Long Tranh Bá Webgame thử nghiệm Closed Beta không reset vào ngày 19/07/2012.

Trang chủ: http://9d.dzogame.com

PHI CUỒNG CHIẾN CƠ

Phi Cuồng Chiến Cơ hay còn gọi là IMBay Online là webgame bắn súng canh tọa độ, tương tự như các trò chơi Gunny hay Gunbound. Game giới thiệu hơn 20 loại máy bay chiến đấu khác nhau, cho phép game thủ tự do sáng tạo, thiết kế chiến cơ riêng cho mình.

IMBay Online cất cánh Closed Beta không reset vào ngày 12/07/2012.

Trang chủ: https://login.game5.vn/bay

GAME ONLINE CÀI ĐẶT

XẠ KÍCH

MMO bắn xe tăng cấu hình nhẹ của VTC sẽ Open Beta trong tháng 7 với nhiều thay đổi, chỉnh sửa một số tính năng. Ngoài ra trò chơi sẽ cập nhật chiến xa mới T90 của Nga và 2 bản đồ thi đấu Vegas, Sector – 8. Ngoài ra chế độ chơi Tẩu Thoát cũng đang rất được cộng đồng game thủ mong đợi. Nhà phát hành VTC đã quyết tâm ngăn chặn tình trạng gian lận, hack trong game, đi kèm theo đó là nhiều hoạt động, sự kiện hấp dẫn dành cho cộng đồng game thủ.

Xạ Kích ra mắt Open Beta vào ngày 18/07/2012.

Trang chủ: http://xk.go.vn

TU LA ONLINE

Tu La Online là game MMORPG 2.5D màn hình ngang vừa cập bến Việt Nam trong tháng 7. Trò chơi giới thiệu 5 lớp nhân vật: Yêu Tinh, Khổng Lồ, Pháp Sư, Sát Thủ và Hiệp Sĩ. Game sẽ thiên về đối kháng với các tính năng nổi bật như Đấu Trường đa dạng bao gồm các chế độ chơi khác nhau.

Tu La Online dự kiến thử nghiệm Beta trong cuối tháng 7 hoặc đầu tháng 8.

PHIÊN BẢN CẬP NHẬT MỚI

HUYẾT CHIẾN NHẬN MÔN QUAN (THIÊN LONG BÁT BỘ)

Phiên bản cập nhật lớn nhất trong năm của Thiên Long Bát Bộ đã chính thức ra mắt. Đáng chú ý nhất trong bản cập nhật lần này là phụ bản Tống Liêu Đại Chiến kết hợp giữa PvP diện rộng và săn boss, có sức chứa 60 người. Ngoài ra còn có một số cải tiến khác như, bí kíp tâm pháp của phái Mộ Dung, nhiều phụ bản, cùng hàng loạt sự kiện tân thủ mới.

VÂN MỘNG SÁNG THẾ (CỬU THIÊN)

Phiên bản cập nhật mới nhất của Cửu Thiên giới thiệu bộ sưu tập thú cưỡi mới lạ và đẹp mắt cùng hệ thống sinh sản thú cưỡi. Bên cạnh đó, nhiều phụ bản mới cũng được bổ sung tạo ra nhiều thử thách mới cho cộng đồng game thủ chinh phục.

NHƯ LAI THẦN CHƯỞNG (THẦN LONG HUYẾT KIẾM)

Thần Long Huyết Kiếm đánh dấu sự quay trở lại trong năm 2012 bằng phiên bản mới Như Lai Thần Chưởng. Trò chơi ra mắt phái Thần Chưởng Môn với các tuyệt học võ công thất truyền. Bên cạnh đó, trò chơi còn bổ sung 8 bản đồ mới cùng hàng loạt nhiệm vụ.

NHỊ LANG ĐẠI CHIẾN (NGỘ KHÔNG TRUYỀN KỲ)

Bản cập nhất lớn của Ngộ Không Truyền Kỳ tập trung vào việc ra mắt bản đồ, phụ bản và đặc biệt là boss mới, Thiên Ma. Ngoài ra, hệ thống thú nuôi được bổ sung thêm chủng loại và mở rộng giới hạn. Bên cạnh một số cải tiến về mặt tính năng như Linh Thú Đại Chiến, Lục Đạo Luân Hồi…

BÁT MẠCH CHÂN KINH (VÕ LÂM TRUYỀN KỲ)

Cụ tổ của làng game Việt, Võ Lâm Truyền Kỳ vừa được nạp thuốc "tăng lực" với phiên bản mới, ra mắt hệ thống Kinh Mạch được chỉnh chu lại, tác động đến Kỳ Kinh Bát Mạch của nhân vật. Ngoài ra, phiên bản còn mang đến một số tính năng khác như Mật Địa Biệt Kinh và Thành Bảo Bang Hội.

WGG VN 2011

13 GAME THỦ VIỆT SẼ THAM DỰ WCG GRAND FINAL 2012

Tháng 8/2012 này, lần đầu tiên, trong cùng 1 sự kiện TGX sẽ có đến 4 giải đấu (Asian WCG, Asian Cyber Games, Asia E-Sports Cup và WCG Việt Nam). Nếu như năm ngoái, Việt Nam có 11 game thủ tham dự WCG Grand Final 2011, thì năm nay con số này dự kiến sẽ là 13, nhờ vào bộ môn World of Tanks.

TGX 12

The Games Xpo (TGX) là một trong những sự kiện thường niên về eSports lớn tại khu vực Đông Nam Á, được tổ chức lần đầu tiên vào năm 2009 tại Singapore, đặc biệt TGX 2011 đã diễn ra rất thành công với hơn 400.000 lượt khách tham quan và hàng trăm game thủ thuộc các clan/team sừng sỏ nhất khu vực đến tham gia thi đấu. 2012 năm nay, TGX được mở rộng tổ chức ở các nước Philippines, Singapore, Thái Lan và Việt Nam nhằm mục đích mở rộng cơ hội giao lưu cho các game thủ trong cùng khu vực.

TGX 2012 Việt Nam sẽ được tổ chức vào ngày 11 và 12 /08/2012 tại Hà Nội. Tại đây, khách tham quan sẽ có dịp thưởng thức những trận thi đấu eSports hấp dẫn đến từ các game thủ chuyên nghiệp từ khắp mọi miền đất nước. Trong khuôn khổ sự kiện sẽ là giải đấu The Games Xpo lần đầu tiên với bộ môn thi đấu chính thức là DotA 2 (5 vs 5) tối đa là 16 đội. Đội vô địch sẽ được cử tham gia Asian WCG tại Malaysia vào tháng 9/2012 tới, do Rapture Gaming tài trợ. Ngoài ra, 4 đội đứng đầu cũng sẽ được đưa vào làm hạt giống tại vòng loại Asian Cyber Games tại Việt Nam nhằm tìm kiếm ứng cử viên tham gia chung kết vào tháng 12/2012 tại Malaysia.

Song hành cùng sự kiện này còn có vòng chung kết Asia E-Sports Cup (AEC) Việt Nam với bộ môn thi đấu chính thức là Starcraft II (1 vs 1). Game thủ sẽ tiến hành tranh tài trực tuyến nhằm tuyển chọn 2 ứng cử viên sáng giá nhất đến tham gia trận chung kết tại sự kiện TGX. Người chiến thắng sẽ là đại diện của Việt Nam lên đường tham gia chung kết AEC, do Rapture Gaming tài trợ, diễn ra tại Tokyo Game Show 2012 vào tháng 9/2012.

WORLD CYBER GAMES 2012

Giải đấu Thể Thao Điện Tử có quy mô lớn và có bề dày truyền thống nhất thế giới, WCG đã bước sang năm thứ 12. Vòng Chung Kết WCG Thế Giới 2012 sẽ diễn ra tại Côn Sơn, Trung Quốc từ ngày 28/11 đến ngày 02/12/2012.

Vòng loại WCG Việt Nam năm nay tiến hành thi đấu với các tựa game Đột Kích (5 vs 5) tối đa 128 đội, World of Tank (7 vs 7) tối đa 32 đội, FIFA 12 (1 vs 1) tối đa 64 game thủ. .

Vòng loại các giải đấu tầm cỡ quốc tế và khu vực ngày càng được tổ chức nhiều tại Việt Nam sẽ đem đến cho các game thủ eSports nói riêng và cộng đồng game Việt nói chung có thêm cơ hội giao lưu, cọ xát. Đây cũng sẽ là bước đệm cho các game thủ Việt tự tin hơn trên đấu trường thế giới.

KHẮC THÀNH

Rapture Gaming và VTC Game khẳng định sẽ tài trợ game thủ World of Tanks và Đột Kích đi du đấu WCG Grand Final 2012

Vòng chung kết WCG Việt Nam 2012 vẫn chỉ được tổ chức ở Hà Nội là một khó khăn không nhỏ đối với game thủ chơi World of Tanks phía Nam, đặc biệt là TP. HCM, nơi chiếm một số lượng đáng kể các Tanker. Nhằm trấn an cộng đồng game thủ, VTC Game đã đưa ra tuyên bố chính thức về tài trợ đội World of Tanks miền Nam đi thi đấu tại Hà Nội. Nhà phát hành này cũng sẽ tổ chức một giải đấu có quy mô lớn ngay trước thềm WCG Việt Nam 2012 tại TP. HCM. Đội đứng đầu sẽ được VTC Game tài trợ để ra Hà Nội thi đấu.

Đội chiến thắng nội dung CrossFire, World of Tanks sẽ tham gia trận playoff với đội vô địch Vietnam Esport Championship (VEC) dự kiến diễn vào tháng 10/2012 tại Hà Nội để giành suất tham gia WCG Thế Giới. Riêng game thủ vô địch FIFA 12 sẽ là đại diện duy nhất tham dự WCG Thế Giới 2012

TGX 2012 tại Thái Lan

GIGABYTE™

CHẤT LƯỢNG VƯỢT NIỀM TIN

NHẬN NGAY 200.000Đ KHI BẢO HÀNH

CHƯƠNG TRÌNH ÁP DỤNG
CHO CÁC **BO MẠCH CHỦ GIGABYTE**
ĐƯỢC BÁN RA TỪ **01/08 – 31/12/2012**
CÓ LỖI KỸ THUẬT TRONG VÒNG **6 THÁNG**
KỂ TỪ NGÀY MUA.

www.gigabyte.vn

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

TLC Group

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

NGUỒN NHÂN LỰC TRẺ:

BAO GIỜ CHẠM ĐẾN CỬA GAME ?

Tại hội thảo chuyên đề về ngành phát triển trò chơi trực tuyến diễn ra tại TP HCM ngày 21/7/2012, các nhà phát hành game Việt Nam muốn trao gởi thông điệp chia sẻ đến một cộng đồng tương lai - những nhân lực trẻ đang có mặt ở lĩnh vực trò chơi trực tuyến và ngành CNTT nước nhà. Liệu bao giờ và làm sao, để những con người trẻ tuổi ấy chạm đến cửa game ?

Một câu hỏi từng được người viết đặt ra với vài bạn trẻ đang đảm trách một số vị trí quản lý, tham gia phát triển trò chơi trực tuyến: "Liệu bạn có tự hào nói về nghề bạn đang làm với ai đó". Không có nhiều bạn lập tức gật đầu. Trái lại, một số bạn đề nghị câu hỏi khác, một số khác cười như đùa. Hiếm lắm mới có bạn trẻ thẳng thắn nói, anh ta thích làm việc với môi trường game, vì phải chịu đựng thử thách và đam mê mới theo đuổi nổi.

Tetsuya Mori, giám đốc điều hành, DeNA Asia Pacific

Bạn biết đấy, người Eskimo có hơn trăm từ để chỉ các loại tuyết khác nhau vì họ sống ở xứ lạnh. Người làm game cũng vậy, khi các studio Việt Nam phát triển game , họ nên biết tính năng, sản phẩm của họ có nét nào giống và khác với sản phẩm của đối thủ. Có như thế các studio Việt Nam mới cạnh tranh được. Một khi họ càng hiểu biết về game, khả năng diễn đạt và mức độ am hiểu tường tận, chi tiết sẽ càng sâu và cách thức phân biệt khái niệm sẽ càng phong phú. Đó là lý do vì sao trong bài thuyết trình, tôi nói rằng Việt Nam cần có kho "từ vựng game" của riêng mình!

KHÔNG DỄ HÒA NHẬP

Nguyên nhân cử chỉ của họ, chỉ cần nhìn bối cảnh hiện tại, ai cũng sẽ hiểu. Môi trường trò chơi trực tuyến, hay chính xác hơn là ngành phát triển trò chơi trực tuyến, tại Việt Nam và nhiều quốc gia, vẫn chưa được ủng hộ. Nhiều người đang hiểu trò chơi trực tuyến là những màn đánh đấm, nhảy nhót linh tinh, vô bổ, làm tốn thời gian, sức lực tuổi trẻ. Họ không nhìn ra những vấn đề tương quan lớn hơn, giữa các trò chơi với nền công nghiệp giải trí số, phần mềm tương tác công nghệ tương lai, với những giá trị tri thức và của cải mang về còn to lớn hơn nhiều lĩnh vực dịch vụ khác…

Từ hiện trạng ấy, khó ai trách rằng nhiều nhân lực trẻ ở ngành CNTT đã giãy nảy lên khi nghe đến những cơ hội làm việc trong ngành phát triển trò chơi trực tuyến. Thậm chí nhiều cử nhân CNTT rất giỏi, rất đam mê các thuật toán, ngôn ngữ lập trình, vẫn tự tách bạch rằng họ không bao giờ để cho mình "mê game", xem trò chơi là khu vực phần mềm không đáng nói.

CƠ HỘI SẺ CHIA

Vì vậy, việc công ty VNG mong cùng các nhà làm game trong nước ngồi lại, chia sẻ kinh nghiệm làm game, nhận chân cơ hội ngành game nội địa tại hội thảo chuyên đề phát triển trò chơi trực tuyến, quả là sự kiện đáng lưu tâm. Lần đầu tiên, một hội thảo nghiêm túc bàn định và trình bày rõ về cấu trúc, tầm nhìn và những thách thức cho ngành giải trí số và trò chơi trực tuyến… đã được thực hiện, để khởi đầu những tín hiệu khác sẽ đến ở tương lai.

Mấu chốt hội thảo này nằm ở những chia sẻ mà các hạt nhân đầu đàn ngành game Việt, và một số đại diện lãnh đạo các doanh nghiệp sáng tạo trò chơi nước ngoài dành cho các nhân sự đang làm việc với môi trường phát triển trò chơi trực tuyến Việt Nam. Thông điệp kết nối sau đó, như ông Lê Hồng Minh, CEO VNG thổ lộ, là câu hỏi nào sẽ đến với các bạn trẻ đam mê, yêu thích sự sáng tạo trong thế giới CNTT thời đại số.

Trong chia sẻ của mình, ông Tetsuya Mori, Giám đốc điều hành Cng ty DeNa Châu Á Thái Bình

Christopher Liu, trưởng phòng Vận hành Sản phẩm, VNG
Thông điệp chính của tôi đối với khán thính giả trong hội thảo này là Việt Nam không còn chỉ là những game thủ tiêu thụ game nước ngoài nữa mà người Việt Nam nên tự tin phát triển game để không chỉ bán cho thị trường Việt Nam, Nhật Bản mà cả thế giới. Game một mặt để giải trí cho vui nhưng mặt khác là sự nghiệp nghiêm túc mà nhiều người theo đuổi. Người Trung Quốc thích chơi game Việt Nam nhưng game Việt Nam vẫn cần có nhiều điều chỉnh nhỏ, nhiều kỹ năng cần học tập như xử lý số liệu game và ra quyết định trên đó; đặc biệt về trình độ phát triển game, Việt Nam còn phải mất vài năm mới bắt kịp các quốc gia trong khu vực và trên thế giới.

Dương chia sẻ các game như Khu Vườn Trên Mây (Sky Garden) và Ủn Ỉn (Pig Farm) chỉ mới là những bước thử nghiệm của VNG tại thị trường Nhật. Các công ty Việt Nam, theo ông, đừng nên quá tự hào với thế mạnh nội địa mà hãy vươn ra thế giới. Ông cũng chỉ ra rằng kỹ năng quản trị dự án của các công ty Việt Nam chưa cao nên thường bỏ lỡ những thời điểm cơ hội quí báu trong kinh doanh.

Cùng góc độ cộng hưởng về nguồn nhân lực, ông Nicolas Leymonerie, chủ tịch công ty Phượng Hoàng, và ông Christoppher Liu, hạt nhân tổ chức thị trường VNG tại Trung Quốc, đã đưa thêm những khái niệm về tính tương tác phát triển ngành game, so sánh từ một đội hình làm việc lẫn thị trường đầy cạnh tranh. Những khó khăn thực tiễn, sự đòi hỏi tầm nhìn thực tế cao hơn ở mảng thị trường trò chơi, rõ ràng không thua kém độ thách thức của bất kỳ dòng sản phẩm CNTT xem là chính thống nào. Thậm chí ông Liu thổ lộ, nếu có 1 thị trường hơn 600 ngàn người sử dụng sản phẩm mỗi ngày, chắc chắn không ai xem đó là những món hàng giản đơn và nó đủ sức động viên bất kỳ ai.

HÃY GÕ ĐỂ CHẠM CỬA

Vì thế, theo ông Lê Hồng Minh, tại sao các nhân lực CNTT trẻ đang đầy ắp nhiệt huyết hành động lại không thử gõ cánh cửa game?

Sau 8 năm phát triển game, VNG thấu hiểu những chông gai, áp lực của nghề này. Áp lực ấy ngày càng tăng, đến nỗi con số nhân sự đến và đi ở các công ty về game… giao thoa liên tục. "Nó không phải nằm ở áp lực tâm lý xã hội như thường thấy, mà bị dồn nén cùng đòi hỏi công việc ngày càng phải hoàn thiện, đổi mới để phục vụ khách hàng tốt nhất, " một chuyên gia chia sẻ.

DƯ ÂM

OGCD tuy chỉ mới được tổ chức lần đầu nhưng đã trở thành sự kiện phát triển game lớn nhất Việt Nam, qui tụ được diễn giả uy tín trong và ngoài nước. Hầu hết các nhà phát triển game đánh giá cao sự kiện này và mong muốn tiếp tục tham dự sự kiện lần 2. Tuy nhiên, cũng có ý kiến cho rằng chất lượng chuyên môn chia sẻ còn chưa cao và cần sâu hơn nữa; không ít bạn trẻ do chưa quen với các sự kiện quốc tế đã "ngợp và mệt mỏi" trước sự kiện kéo dài cả ngày với quá nhiều nội dung. Bài trình bày của ông Lê Hồng Minh được đánh giá cao với các số liệu tổng quát cùng những định hướng có ích cho các nhóm làm game trẻ.

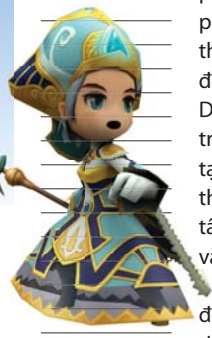
Câu chuyện của 1 hội thảo đầu tiên về làm trò chơi trực tuyến, thực sự đã khởi đầu cùng nhiệt huyết của đội ngũ phát triển game trẻ!

THANH THÀNH NAM

DRAGONICA VÀ KIẾM RỒNG

DIỆN MẠO MỚI SAU SÁP NHẬP

Một trong những sự kiện đáng chú ý nhất của làng game Việt trong tháng 7 chính là việc hợp nhất 2 trò chơi Dragonica và Kiếm Rồng về chung một "mái nhà", dưới sự quản lý của nhà phát hành FPT Online.



Cộng đồng của hai trò chơi "tuy 2 mà 1" này hứa hẹn sẽ náo nhiệt và đông đúc hơn với cung cách quản lý chuyên nghiệp của FPT Online.

CỘNG ĐỒNG GAME HỨA HẸN BÙNG NỔ

Dragonica là "cuộc cách mạng" của thể loại trò chơi trực tuyến mặt phẳng ngang do Gravity Games phát triển. Với phong cách 3D dễ thương và dí dỏm, cùng cách chơi đơn giản và giải trí nhẹ nhàng, Dragonica nhanh chóng trở thành trào lưu game thịnh hành không chỉ tại Hàn Quốc, Trung Quốc mà còn thu hút đông đảo game thủ đủ mọi tầng lớp khi lần đầu tiên du nhập vào quốc gia hình chữ S, Việt Nam.

Mặc dù ra đời sớm hơn, cộng đồng game thủ Kiếm Rồng đang dần co cụm lại do một số hạn chế khách quan từ nhà phát hành ngoại quốc IAH. Chức năng game không đầy đủ, kết hợp với dịch vụ và sự kiện game không vẹn toàn, khiến cộng đồng game thủ Kiếm Rồng từ đông đúc trở nên kém náo nhiệt như hiện nay. Trong khi đó, dù sinh sau đẻ muộn nhưng Dragonica đang dần chứng tỏ mình là một cộng đồng game năng động.

Với việc sáp nhập, nhà phát hành FPT Online không chỉ mong muốn cộng đồng Kiếm Rồng náo nhiệt sẽ quay trở lại và hòa nhập với "người anh em" Dragonica, mà còn kích thích lượng người chơi mới bằng hàng loạt sự kiện, cập nhật lớn và các giải đấu đối kháng phục vụ game thủ trên khắp nước Việt Nam.

PHIÊN BẢN MỚI ĐANG CHỜ ĐỢI

Song song với việc sáp nhập, ban điều hành FPT Online sẽ có một bất ngờ dành cho cộng đồng game thủ, với bản cập nhật lớn trong tháng 10/2012 mang tên Cổ Tích Rồng. Phiên bản mới sẽ nâng cấp đáng kể về mặt đồ họa cũng như giao diện của trò chơi, cải thiện chức năng mail trong game và "làm mới" bản đồ sinh động hơn hẳn. Với Cổ Tích Rồng, nhà phát hành hy vọng sẽ giúp game thủ dễ dàng trong việc tương tác với các tính năng game, cho phép game thủ mới nhanh chóng thích nghi với cộng đồng và hòa mình vào không khí sôi động của Dragonica.

Bên cạnh cải tiến giao diện, bản cập nhật mới còn bổ sung thêm kỹ năng combo mới dành cho các lớp nhân vật. Game thủ sẽ có thêm lựa chọn trong cách chiến đấu sao cho phù hợp với sở thích chơi của mình. Ngoài ra, theo nhà phát hành FPT Online, Cổ Tích Rồng còn có một tính năng hết sức thú vị, đó là "nhân bản" nhân vật mới. Nói một cách khác, nếu game thủ đã có một nhân vật level cấp 40, thì sẽ có thể tạo một nhân vật mới thuộc trường phái khác cũng cùng cấp độ 40 chỉ trong nháy mắt. Đây là một chức năng vô cùng tiện lợi cho game thủ muốn thử sức với lớp nhân vật mới cùng với các kỹ năng combo độc đáo mới.

SỰ KIỆN VÀ GIẢI ĐẤU HẤP DẪN

Nhằm giúp cho cộng đồng Dragonica và Kiếm Rồng nhanh chóng hòa nhập, nhà phát hành FPT Online sẽ tung ra rất nhiều sự kiện hấp dẫn dành cho game thủ. "Các sự kiện trong game lẫn ngoài game liên tục diễn ra sẽ cho người chơi 'choáng ngợp' trước một Dragonica diện mạo mới, năng động và nhộn nhịp hơn, " ông Đoàn Thanh Tâm, giám đốc sản phẩm Dragonica chia sẻ với Thế Giới Game.

Ngoài chuỗi sự kiện chào đón game thủ, nhà phát hành FPT Online còn dự tính tổ chức buổi họp mặt offline đầu tiên của Dragonica giữa tháng 08, nhằm giúp 2 cộng đồng game càng xích lại gần nhau hơn. Buổi offline cũng sẽ là thời điểm ra mắt giới thiệu phiên bản Cổ Tích Rồng, cùng nhiều sự kiện hấp dẫn với các phần quà dành cho game thủ tham gia.

Nhưng trên hết, đó chính là các giải đấu đối kháng đang rất được cộng đồng game thủ mong đợi. Trước đây, Kiếm Rồng vắng bóng các giải đấu vì lý do nhà phát hành ngoại. Tuy nhiên, ban quản lý Dragonica hứa hẹn sẽ tổ chức các giải đấu quy mô tại các thành phố lớn trên cả nước để phục vụ nhu cầu thi đấu của cộng đồng game thủ. Liên tục trong tháng 08, 09 và 10, người chơi ở các cấp độ 40 và 80 sẽ có dịp tranh tài với quần hùng trong nhiều giải đấu lớn với các phần thưởng có giá trị.

NGÀY HÈ SÔI ĐỘNG

Dragonica là một game trực tuyến có cách chơi giải trí nhẹ nhàng, phù hợp với mọi lứa tuổi, đặc biệt là những game thủ nhỏ tuổi. Việc FPT Online sáp nhập 2 trò chơi Kiếm Rồng và Dragonica đã tạo ra một sân chơi bổ ích, lành mạnh trong những ngày hè sôi động sắp tới.

VŨ HẢI

8 môn phái trong game mobile MC Võ Lâm 3

TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN TRÊN DI ĐỘNG

SỰ TRỖI DẬY CỦA ĐẾ CHẾ GMO

Có một sự thật dễ dàng nhận thấy là game mobile có một số hạn chế về đồ họa và sự tương tác game play so với game PC và web game. Tuy nhiên, trong hai năm trở lại đây, các sản phẩm dành cho điện thoại đã có sự chuyển mình mạnh mẽ và ngày càng có chỗ đứng trong cộng đồng game Việt.

TỪ CUỘC CÁCH MẠNG SMARTPHONE

Có nhiều nguyên nhân để lý giải điều này. Đầu tiên phải kể đến sự bùng nổ của thế hệ điện thoại thông minh (smartphone), có cấu hình từ khá đến cao đã được phân phối đến tay người tiêu dùng với giá ngày càng rẻ. Do đó, hạn chế về đồ họa đã được giảm thiểu đáng kể với sự phổ cập điện thoại di động đến từng thôn xóm làng xã. Chưa kể đến việc hầu hết các trò chơi trên điện thoại di động trung cấp đều được viết trên nền tảng Java, điều đó đã chỉ ra cơ hội đặt một chân vào thị phần giải trí số của game mobile.

Nguyên nhân thứ hai là nội dung của game mobile đã được cải thiện vượt bậc, phong phú đa dạng nhờ vào sự phát triển chung của thế giới. Nếu như trước đây, với cấu hình thấp, do sự giới hạn về mặt tài nguyên nên các nhà sản xuất chỉ có thể xây dựng những game nhỏ, đơn giản như Brickbreaker, Solitaire, Sudoku... thì ngày nay, với nhà máy sản xuất của toàn thế giới Trung Quốc, game mobile online đã trở nên phổ biến, các nhà phát hành đã không ngừng cung ứng ra thị trường những sản phẩm game online với vô vàn tính năng độc đáo, hấp dẫn không thua kém game PC và webgame.

ĐẾN NỀN CÔNG NGHIỆP GMO

Trong những ngày đầu tiên của "đế chế game mobile online", dễ dàng có thể kể tên những Minh Châu (MC Corp), Chúa Nhẫn (VTC), Avatar … Có lẽ với sở thích chơi game mang cốt truyện "kiếm hiệp" của Trung Quốc đã ăn sâu vào máu của các game thủ nên những game di động như Minh Châu đã khá thuận lợi khi tiếp cận người chơi. Cũng không có gì lạ lẫm với dòng game MMO này nhưng "cái cảm giác được chơi một game mobile với các tính năng gần như là đầy đủ bên game online PC là quá đỗi tuyệt vời!" một game thủ Minh Châu nói.

Cùng với sự phát triển không ngừng của xu hướng GMO mới mẻ này, các nhà phát hành (NPH) đã dần nhận ra đây chính là một thị trường màu mỡ đầy tiềm năng mà sự thành công của Minh Châu đã chứng minh điều đó. Riêng MC Corp trong hơn một năm qua đã cho ra mắt tới 4 sản phẩm game mobile là Minh Châu, Minh Chủ Võ Lâm, Tru Thần, Vấn Kiếm và MC Võ Lâm 3 sẽ được tung ra vào cuối tháng 7/2012, cùng hàng loạt "dự án bí mật" khác của NPH này.

Không muốn là kẻ ngoài cuộc, một "ông lớn" trong lĩnh vực game online là VTC cũng đã nhảy vào cuộc với hàng loạt dự án game sau khi mua lại Avatar của Team và lấy tên là Ngũ Đế, tiếp sau là Hạo Thiên, Hoàng Đế đã chứng tỏ tham vọng ko nhỏ. Tuy nhiên, để giữ vững danh hiệu "Ông hoàng GMO", Minh Châu đã có bước nhảy vọt, vươn đến tầm quốc tế. Vài tháng gần đây, cùng với Tru Thần (một sản phẩm thành công khác của MC Corp), Minh Châu đã bước lên top 20 của bảng xếp hạng Google play. Có thể nói việc cho ra đời phiên bản Android của hai game này đã làm cho sức công phá của "bom tấn" càng trở nên dữ dội. Bên cạnh đó, hầu hết các sản phẩm của MC Corp đều hỗ trợ tối đa các dòng máy Symbian cấp thấp như S40, S60 nên luôn được cộng đồng game mobile hưởng ứng và săn đón nhiệt tình.

Ngọn lửa GMO ngày càng lan rộng và bùng phát hơn bao giờ hết khi MC Corp tiếp tục cho ra mắt Vấn Kiếm vào tháng 5/2012. Đây là tựa game được đánh giá có đồ họa đẹp nhất hiện nay trên tất cả các hệ máy. Thành công của Vấn Kiếm qua hai lần Closed Beta và ở phiên bản chính thức khiến các NPH khác không thể ngồi yên để đối thủ tự do chiếm mất mảng nội dung béo bở. Chính vì vậy mà hàng loạt sản phẩm mới đã nối tiếp nhau ra đời, điển hình như Hạo Thiên của VTC Mobile, Phong Thần của FPT Online hay Chiến Thần của SGame.

VÀ MỘT "TRUYỀN KỲ" MỚI TRÊN MOBILE?

Câu hỏi được đặt ra là liệu với những lợi thế sẵn có về kỹ thuật và một thị trường trẻ trung cầu thị như Việt Nam, game mobile online có thể tạo nên một định nghĩa mới về trò chơi trực tuyến như Võ Lâm Truyền Kỳ của VNG từng làm. Để trả lời câu hỏi đó, các NPH GMO Việt Nam phải chứng minh bằng những sản phẩm đích thực cũng như việc phát triển cộng đồng người chơi của mình trong thời gian sắp tới.

PHI LONG

Đa dạng dòng máy hỗ trợ game mobile online

Đón nhận làn sóng GMO

Được mệnh danh là Võ Lâm Truyền Kỳ 3 trên mobile nên kể từ lúc có thông tin phát hành tại Việt Nam, tựa game này đã làm dậy lên cơn sóng "sống dậy thời hoàng kim" của game Võ Lâm. Thành công được dự báo trước của MC Võ Lâm 3 sẽ không chỉ là thắng lợi của MC Corp mà còn là động lực của các NPH khác trên con đường mở rộng đế chế GO mobile.

Ông Nguyễn Ngọc Dũng, giám đốc sản phẩm MC Corp chia sẻ: *"Nắm bắt xu hướng này trong tháng 7, MC Corp sẽ tung ra sản phẩm chiến lược MC Võ Lâm 3. Được thiết kế với những chi tiết điều khiển đơn giản và cốt truyện game luôn cuốn hút và hấp dẫn, MC Võ Lâm 3 rất dễ chơi và phù hợp đối với nhiều lứa tuổi, đặc biệt là giới trẻ. Mỗi một cuộc phiêu lưu, một pha hành động nhanh ngộp thở, hay một phần của chiến dịch có qui mô rộng lớn đều vô cùng hấp dẫn và sôi nổi. Tôi tin rằng với MC Võ Lâm 3, game thủ Việt sẽ được tham gia vào một phiên bản hoàn hảo nhất trên điện thoại từ trước tới nay. Điều đó là hoàn toàn có thể, khi các thiết bị điện thoại ngày càng tân tiến và tiếp cận nhiều người dùng hơn, hạ tầng mạng ngày càng tốt."*

COSPLAY:

SIÊU ANH HÙNG ĐẠI NÁO LÀNG GAME

COSPLAY THẾ GIỚI

Tháng 7 xuất hiện 2 hội chợ thương mại về truyện tranh và phim hoạt hình lớn nhất nhì thế giới, Anime EXPO, tổ chức tại Los Angeles và Comic Con 2012, diễn ra tại San Diego, Hoa Kỳ. Cả hai là thiên đường cho những người yêu thích các nhân vật siêu anh hùng và game.

Ngoài ra, nhóm Spiral's Cat tiếp tục cho ra mắt bộ ảnh cosplay tuyệt đẹp trong game Blade and Soul và nhân vật Leah trong Diablo III.

COSPLAY TRONG NƯỚC

Sau Lữ Bố và Khổng Minh, Chiến Ca giới thiệu bộ Cosplay nhân vật Lưu Bị do Chi Pu hóa trang. Ngoài ra, cộng đồng nữ game thủ Thiên Long Bát Bộ và Anh Hùng Tam Quốc còn thể hiện lòng đam mê game của mình qua 2 bộ ảnh cosplay Bà Triệu, và đại chiến Tống Liêu.

KỴ SĨ BÓNG ĐÊM TRỖI DẬY

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Christopher Nolan

DIỄN VIÊN:
Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman, Anne Hathaway, Tom Hardy, Marion Cotillard, Joseph Gordon-Levitt, Morgan Freeman

NGÀY KHỞI CHIẾU:
27/7/2012

Sau cái chết của luật sư Harvey Dent (Người hai mặt), Batman nhận trách nhiệm cho tội ác của Dent để bảo vệ danh tiếng cho Dent để rồi sau đó sau đó bị săn bắt bởi Cục cảnh sát thành phố Gotham. Tám năm sau các sự kiện của đã xảy ra trong phần trước với những âm mưu của Harvey Dent, cũng của Joker, Batman trở lại Gotham và gặp gỡ Selina Kyle bí ẩn (cũng chính là Catwoman) trong khi ngăn chặn kế hoạch nhằm tiêu diệt thành phố của Bane, nhân vật phản diện nổi tiếng từ bộ truyện Batman, người được coi là "truyền nhân" của siêu nhân vật phản diện Joker.

NHỮNG CÂU CHUYỆN THÚ VỊ VỀ KỴ SĨ BÓNG ĐÊM TRỖI DẬY

» Đạo diễn Christopher Nolan đã sử dụng phần lớn máy quay IMAX truyền thống để tối ưu hóa chất lượng hình ảnh.

» Tại trường quay, Nolan không như những đạo diễn khác là chỉ nhìn vào monitor theo dõi các cảnh quay, mà ông luôn đi theo máy quay để theo dõi diễn xuất của diễn viên.

» Nhân vật Bane sẽ giữ lại những nét đặc trưng tiêu biểu giống như trong truyện tranh, ngoài ra những tình tiết khác được Nolan thay đổi nhiều.

» Toàn bộ nhân viên và diễn viên đoàn làm phim được yêu cầu bảo mật tất cả những thông tin liên quan đến bộ phim.

» Nolan là đạo diễn đầu tiên chỉ đạo đầy đủ một trilogy về nhân vật Batman, và là đạo diễn thứ hai chỉ đạo một trilogy về siêu anh hùng, sau Sam Raimi với loạt phim Spiderman.

» Nhân vật Catwoman trong phim được xây dựng khá giống một tên trộm, phục trang của cô cũng được thiết kế rất đặc biệt như Batman, mỗi một linh kiện trên trang phục đều có ý đồ của nó, đều trở thành món vũ khí vô cùng lợi hại.

» Hang dơi sẽ được tái hiện trong phần này với cửa ra vào hoàn toàn mới.

» Nam diễn viên Christian Bale nói rằng sẽ không vào vai Batman nếu như nhân vật Robin xuất hiện ở bất kỳ ngóc ngách nào trong loạt phim này, đạo diễn Nolan cũng đồng ý với ý kiến không muốn Robin có mặt trong loạt phim của mình.

» Nolan quyết định giao vai Bane cho nam diễn viên Tom Hardy bởi diễn xuất tuyệt vời của anh trong bộ phim RocknRolla, còn Tom Hardy thì tưởng rằng bởi vai diễn của anh trong bộ phim Bronson đã thuyết phục được Nolan.

» Để vào vai Bane, Tom Hardy đã phải tăng gần 15kg, và tập luyện rất nhiều kiểu đánh khác nhau để sử dụng trong phim.

» Quá trình thực hiện Kỵ sĩ bóng đêm trỗi dậy diễn ra tại nhiều địa điểm khác nhau, bao gồm cả các địa điểm ở Ấn Độ, Anh Quốc (London, Nottingham, Glasgow), Hoa Kỳ (Los Angeles, New York, New Jersey, và Pittsburgh).

THANH VÂN

KỶ BĂNG HÀ 4: LỤC ĐỊA TRÔI DẠT

Kỷ băng hà 4: Lục địa trôi dạt (Ice Age: Continental Drift) tiếp nối thành công trên khắp thế giới của chuỗi phim Ice Age trước đó, bên cạnh những yếu tố gây cười độc đáo, hiệu ứng hình ảnh trau chuốt đến từng chi tiết, Kỷ băng hà còn là một bộ phim tuyệt vời về tình bạn.

THÔNG TIN

ĐẠO DIỄN:
Steve Martino, Mike Thurmeier

DIỄN VIÊN LỒNG TIẾNG:
Ray Romano, John Leguizamo, Denis Leary, Queen Latifah, Seann William Scott

NGÀY KHỞI CHIẾU:
18/7/2012

Khởi đầu của Kỷ băng hà lúc nào cũng là cuộc hành trình tìm trái sồi "bị nguyền rủa" của chú chồn Scrat, một công cuộc tìm kiếm từ khi bình minh của trái đất bắt đầu ló rạng, kéo theo vô số hậu quả khôn lường, trong đó phải kể đến trận đại hồng thủy đã khởi đầu cho hàng loạt những cuộc phiêu lưu kì thú của chú voi Ma-mút Manny, chú cọp Diego và chú lười Sid.

Trong chuyến phiêu lưu lần này của nhóm ba người bạn thân thiết khác giống loài đi tìm đường trở về nhà, khán giả sẽ được làm quen với các nhân vật mới, gồm:

SHIRA: cô hổ xinh xắn nhưng đanh đá, chỉ trở nên mềm yếu duy nhất trước người cô đã phải lòng - Diego.

FLYNN: chú hải cẩu với tải trọng hơn 4.000 pounds, là một trong những người bạn đầu tiên của Gutt. Flynn có nhiệt huyết và sự chân thành của một đứa trẻ, được coi là người nặng ký nhất trong thủy thủ đoàn.

SQUINT: người bé nhất trong thủy thủ đoàn đồng thời cũng là kẻ hay thích gây cổ nhất – người lạm dụng chất caffeine và luôn cảm thấy tự ti về bản thân.

GUPTA: một chú lửng còn sót lại của thời tiền sử với bộ lông sau lưng được trang trí hình ảnh đầu lâu và xương chéo - biểu tượng của cướp biển. Anh cũng chế thêm một lá cờ đuôi nheo với biểu tượng y hệt cho con tàu của mình. Đáng tiếc thay cho anh, phần bụng dưới của Gupta lại có màu trắng - biểu tượng của sự đầu hàng, điều khiến Gutt không hài lòng chút nào.

RAZ: một cô kangaroo khổng lồ thời tiền sử, là vũ khí tối thượng của nhóm cướp biển. Sở hữu chiều cao đáng nể, Raz dù thuộc phái yếu, lại là một trong những cướp biển hung hăng nhất trong nhóm.

SILAS: một chú hải âu mang dòng dõi quý tộc Pháp – đứng đắn, trang nhã, quy tắc và có một thế đứng uy nghiêm đậm chất Silas.

DOBSON: một thủy thủ lầm lì ít nói, đồng thời là kẻ hay kêu ca, lẩm bẩm, gầm gừ suốt cả ngày. Dobson là mặt đối của thỏi nam châm thân thiện Flynn.

Bộ phim với định dạng 3D được coi là một trong những điểm nổi bật nhất trong quá trình làm hậu kỳ cho Kỷ băng hà 4. Đạo diễn Steve Martino chia sẻ "Hiệu ứng 3D sẽ làm cho khán giả như được tham gia vào cuộc phiêu lưu của chúng tôi, đồng thời biến không gian cũng như bối cảnh của câu chuyện được trải dài đến vô tận". Điển hình như cảnh Manny, Diego và Sid phải đương đầu với cơn bão khủng khiếp, hiệu ứng 3D đã cho phép đoàn làm phim "mời" khán giả trải nghiệm cuộc chinh phục thiên nhiên của các nhân vật trong phim.

THANH VÂN

TRẦN QUÁN HY LỒNG TIẾNG CHO SLEEPING DOGS

Bên cạnh đó còn có Lucy Liu, Kelly Hu cùng nhiều diễn viên nổi tiếng khác sẽ đảm nhận vai trò lồng tiếng cho các nhân vật trong trò chơi hành động sắp tới của Square Enix.

Square Enix đã công bố tựa game hành động Sleeping Dogs từ tháng 02/2012. Theo giới thiệu ban đầu thì đây là một game đậm chất điện ảnh với các pha rượt đuổi nghẹt thở kết hợp võ thuật đẹp mắt lấy bối cảnh là thành phố Hồng Kông, nơi hội tụ tinh hoa cũng như mặt tối của cả 2 nền văn hoá Đông và Tây. Game thủ sẽ vào vai chàng cảnh sát chìm Wei Shen được giao nhiệm vụ xâm nhập vào băng nhóm tội phạm Sun On Yee thuộc hội Tam Hoàng khét tiếng để khám phá những vụ làm ăn phi pháp và tìm ra kẻ đầu sỏ đứng đằng sau tổ chức này. Những đấu tranh nội tâm trong cuộc chiến căng thẳng giữa hai thế lực cảnh sát và xã hội đen hứa hẹn sẽ đem lại cho game thủ những trải nghiệm mới lạ.

Mới đây Square Enix càng khiến các game thủ bất ngờ và nôn nóng trải nghiệm trò chơi hơn khi công bố danh sách toàn các ngôi sao điện ảnh từng xuất hiện trong các tựa phim "bom tấn" của Hollywood, những người sẽ đảm nhận vai trò lồng tiếng cho các nhân vật trong Sleeping Dogs.

Will Yun Lee *(Die Another Day, Total Recall):* Wei Shen, chàng cảnh sát dũng cảm và bản lĩnh, đơn độc thâm nhập vào tổ chức Tam Hoàng khét tiếng của Hồng Kông với nhiệm vụ đưa bọn tội phạm ra ánh sáng.

Tom Wilkinson *(Batman Begins, The Full Monty):* Pendrew, vị thanh tra cảnh sát âm thầm theo dõi hành động và trợ giúp cho Wei Shen.

Kelly Hu *(Martial Law, X-Man):* Jane Teng, nữ sĩ quan cảnh sát mạnh mẽ và khá cứng nhắc, người luôn lo sợ Wei Shen sa ngã. Cô cũng có một thù đối với hội Tam hoàng.

Trần Quán Hy *(Infernal Affairs I/II, The Dark Knight):* Jackie Mah, bạn thời thơ ấu nay trở thành một thành viên trong băng đảng Sun On Yee và luôn luôn tin tưởng vào người anh em Wei Shen.

Parry Shen *(Better Luck Tomorrow, The New Guy):* Winston Chu hay còn gọi là "Red Pole", đại ca của băng Sun On Yee có máu mặt của giới xã hội đen Hồng Kông và luôn coi Wei Shen là cánh tay đắc lực của mình.

Lindsay Price *(CSI: NY, Love Bites):* Peggy Li, tình nhân của đại ca băng Sun On Yee, Winston Chu.

Lucy Liu *(Kill Bill: Vol. 1, Charlie's Angels):* Vivienne, một vũ nữ hộp đêm có tình cảm với Wei Shen

Ngoài ra còn có sự góp giọng của các diễn viên như **Emma Stone** *(The Amazing Spider-Man, Zombieland)*, **Robin Shou** *(Hard to Kill, Fatal Chase)*, **Terence Yin** *(New Police Story, Colour of the Truth)*, **James Hong** *(Blade Runner, The Day the Earth Stood Still)*, **Tzi-Ma** *(Rush Hour, The Quiet American)* và **Yunjin Kim** *(Lost, Diary of June)*.

Cuộc hội ngộ của các ngôi sao châu Á và cả phương Tây lần này trong trò chơi Sleeping Dogs sẽ càng làm cho trò chơi mang phong cách điện ảnh. Game thủ không chỉ chơi game mà còn thưởng thức khả năng diễn suất của các diễn viên mà họ yêu thích. Sleeping Dogs dự kiến sẽ được phát hành vào 14/08/2012 trên PS3, Xbox 360 và PC.

KATA

LÀNG NHẠC GAME THÁNG QUA

PAUL MCCARTNEY HỢP TÁC VIẾT NHẠC VỚI NHÀ PHÁT TRIỂN HALO 4

Đầu năm 2012, Paul McCartney cựu thành viên ban nhạc The Beatles đã tiết lộ ông đang thực hiện một dự án âm nhạc cho một trò chơi video bí mật. Và mới đây, ngài Paul đã cho biết đó chính là trò chơi của nhà phát triển Bungie, studio đứng đằng sau loạt game Halo 4. Paul McCartney cũng đã đăng trên Facebook của mình một bức hình chụp ông làm việc với Marty O'Donnell, giám đốc phụ trách âm nhạc của Bungie. Paul McCartney, người đã có một sự nghiệp solo khá thành công cho biết dự án này là cơ hội để ông có thể đem các bài hát của mình tiếp cận gần hơn với đối tượng khán giả là game thủ trẻ tuổi.

CHỦ NHÂN GIỌNG RÊN GỢI CẢM CỦA LARA CROFT

Nếu đã từng xem qua những đoạn phim giới thiệu đầu tiên của phiên bản Tomb Raider mới, trong đó nổi bật là hình ảnh một Lara Croft mình đầy thương tích và luôn phải đối mặt thử thách nguy hiểm, chắc hẳn nhiều game thủ cũng đã thắc mắc liệu chủ nhân đích thực đằng sau những tiếng rên la hết sức sống động và gợi cảm của Lara Croft này là ai. 27/06 vừa qua, Square Enix đã chính thức công bố người lồng tiếng cho Lara Croft là Camilla Luddington, nữ diễn viên người Anh 29 tuổi này từng xuất hiện trong Californication, William & Kate và loạt phim True Blood trên HBO. Darrell Gallagher, người đứng đầu Crystal Dynamics cho biết: "Giọng nói của Lara Croft đóng vai trò rất quan trọng trong việc định hình trò chơi. Nó sẽ đem lại cho game thủ ấn tượng về một Lara mới trẻ trung khác hẳn hình tượng trong các phiên bản trước đây."

NHẠC NỀN MARIO BIỂU DIỄN BẰNG LY RƯỢU VÀ...TIẾNG KHÓC

Super Mario Bros đã được xem là một trong những trò chơi kinh điển trong nhiều thập kỷ qua. Hình ảnh anh thợ sửa ống nước Mario trên đường giải cứu công chúa gắn liền với bản nhạc nền do nhạc sĩ tài năng Koji Kondo sáng tác đã đi sâu vào lòng của nhiều thế hệ game thủ. Mới đây một nghệ sĩ có nickname Murayu74 đã đăng trên trên Youtube đoạn phim ông thể hiện lại toàn bộ bản nhạc này với ly rượu và nước hết sức ấn tượng đã thu hút tổng công trên 1 triệu lượt xem. Ngoài ra khán giả cũng sẽ có dịp cười sảng khoái khi xem người ta… khóc thành nhạc Mario. 2 thành viên Or Paz và Tom Trager của studio Sugar Zaza, Israel đã kết hợp những cung bậc khác nhau trong tiếng khóc đã thành một bản nhạc vui nhộn.

THIÊN LONG BÁT BỘ ĐÃ CÓ CA KHÚC CHỦ ĐỀ LỜI VIỆT

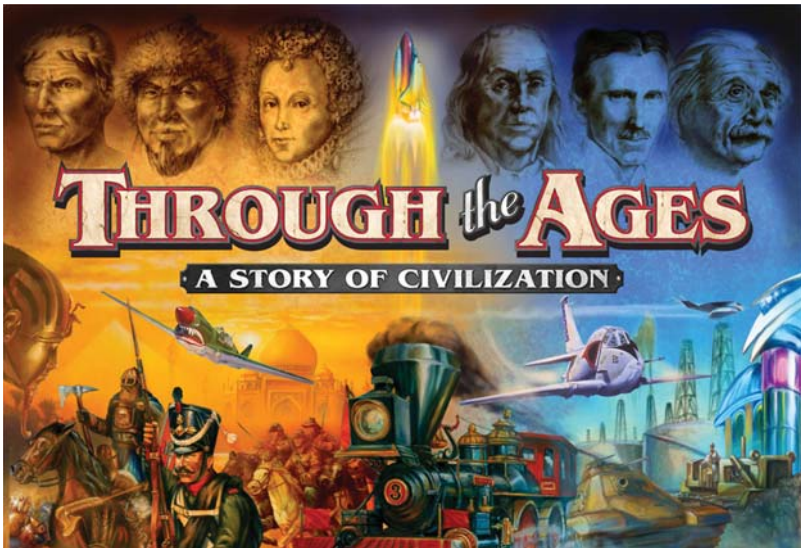
ChangYou đã chính thức cập nhật bản nhạc Một Đời Kiêu Hùng vào phiên bản Huyết Chiến Nhạn Môn Quan. Bài hát dựa trên ca khúc tiếng Hoa do nhạc sỹ Hoàng Anh Thư viết lời Việt. Lời bài hát nói về chuyện tình tuyệt đẹp của Tiêu Phong và A Châu đồng thời đề cao tình cảm huynh đệ giữa Đoàn Dự, Hư Trúc cùng khát vọng tự do dù phải hy sinh thân mình để đem đến thanh bình cho người dân hai nước Tống - Liêu của người anh hùng Kiều Phong. Ca sỹ Đinh Vương Linh là người được chọn thể hiện bài hát.

KATA

THROUGH THE AGES – A STORY OF CIVILIZATION

BÀN CỜ VĂN MINH

Through the Ages là một kiệt tác của nhà thiết kế game người Czech Vladaa Chvatil và từ khi ra đời đến nay vẫn luôn nằm trong top 5 board games được ưu chuộng nhất thế giới.



Through the Ages là một trò chơi dành cho những ai đam mê lịch sử và thể loại xây dựng lịch sử văn minh của nhân loại, điển hình nhất là dòng game huyền thoại Civilization của Sid Meier. Những "dân" ghiền tìm hiểu các giai đoạn thăng trầm của từng thời đại, yêu thích cảm giác xây dựng dân tộc của mình đi lên từ thời thượng cổ, xây dựng kinh tế văn hóa quân sự, xây dựng chế độ xã hội, phát triển các công trình, bảo vệ và phát triển đất nước bằng đủ các chiến lược chính trị, v..v. sẽ tìm được tất cả những yếu tố đó trong trò chơi này.

Ngược lại với nội dung sâu rộng và bề dày chiến thuật của mình, người chơi sẽ ngỡ ngàng nhận ra những công cụ cần dùng cho trò chơi lại rất đơn giản – gần như tất cả chỉ là những lá bài. Bên cạnh những lá bài là yếu tố chính của trò chơi, mỗi người chơi có một bàn chơi riêng tượng trưng cho đất nước của mình và một bàn chơi chung để ở giữa tượng trưng cho dòng thời gian và cũng là nơi người chơi tính điểm cùng đánh dấu những thông số kinh tế, văn hóa, quân sự, khoa học kỹ thuật của chính mình và những người chơi khác.

Bắt đầu ván cờ tất cả người chơi sẽ có cùng xuất phát điểm, đó là một đất nước sơ khai cùng với một số đồn điền nông trại cũng như mỏ khai thác tài nguyên. Mỗi lượt khi đến lượt mình người chơi sẽ có thể thực hiện những hành động dân sự và quân sự khác nhau để thúc đẩy quá trình phát triển của đất nước mình. Trò chơi tiếp tục cho đến khi thời đại 3 chấm dứt, tức là thời đại hiện đại hiện nay của chúng ta và đất nước nào có điểm văn hóa cao nhất sẽ chiến thắng. Ngoài ra người chơi cũng còn có khả năng chiến thắng bằng mặt quân sự.

Nghe miêu tả có vẻ rất đơn giản, nhưng thật ra Through the Ages là một game có chiều sâu chiến thuật

và tư duy cao bởi vì bằng việc quản lý đất nước mình, bạn sẽ phải nắm được và điều khiển tốt những yếu tố sau :

+ Quản lý lương thực và sản xuất sao cho đủ cho dân số mình ăn và dư dả để phát triển dân số.

+ Quản lý tài nguyên khai thác để có thể xây dựng thêm nhiều công trình mới, cò tài nguyên cung cấp cho phát triển cũng như cho việc củng cố lực lượng quân sự của mình. Ngoài ra phải đặc biệt chú ý lượng tài nguyên tồn kho để tránh xảy ra hiện tượng bòn rút tham nhũng.

+ Nghiên cứu khoa học kỹ thuật để theo kịp các bước đột phá mới nhất của công nghệ như phương pháp trồng trọt mới, cách khai thác mỏ nguyên liệu mới, các phát minh mới trong tất cả các mặt như giải trí, kiến trúc, quân sự, kinh tế, .v.v.

+ Lựa chọn chế độ xã hội thích hợp cho dân tộc mình, sẵn sàng thay đổi chế độ khi cần thiết. Mỗi chế độ sẽ có lợi thế riêng, cho phép người chơi tập trung vào các hoạt động dân sự hoặc quân sự của mình hơn cũng như cho phép người chơi thuậtn lợi phát triển các cơ sở hạ tầng của nền văn minh đất nước mình.

+ Chọn một người lãnh đạo thích hợp cho đường lối phát triển của đất nước. Nếu ở thời đại II và bạn muốn xây dựng một đội quân kỵ binh tung hoành thế giới, hãy chọn Thành Cát Tư Hãn. Muốn phát triển văn học và nghệ thuật, Shakespears là câu trả lời dành cho bạn.

+ Xây dựng những kỳ quan thế giới để lại lợi ích muôn đời cho dân tộc. Để bảo vệ biên cương lãnh thổ chống lại kẻ thù hãy xây Vạn lý trường thành, muốn tăng hạnh phúc và môi trường xanh sạch đẹp cho người dân hãy xây Vườn treo Babylon, .v.v.

+ Quản lý dân số và nhu cầu sinh hoạt của dân chúng trong nước. Nếu như dân số bạn quá đông mà các nhu cầu tinh thần của họ không được thỏa mãn sẽ dẫn đến hiện tượng đình công, nổi loạn.

+ Xây dựng lực lượng quân sự đủ sức tối thiểu bảo vệ đất nước mình chống lại những cuộc xâm lăng gây hấn từ những người chơi khác, hay thậm chí phát triển mạnh mẽ quân sự để đàn áp bọn họ và thu lợi ích về cho đất nước mình.

+ Ngoại giao và chính trị là một thứ không thể thiếu, nên bắt tay hợp tác phát triển cùng ai, đe dọa và gây hấn với ai, phá liên minh nào, những việc gì các nước bạn làm có thể gây nguy hại cho đất nước mình, .v.v. một người quản lý đất nước thiếu đầu óc chính trị sẽ khó mà đưa đất nước mình lên tầm cao trên thế giới.

+ Cạnh tranh và nhìn toàn cục xem những sự kiện diễn ra trên thế giới. Những sự kiện có thể sẽ do chính người chơi góp tay vào thúc đẩy hoặc đứng trong bóng tối ngầm sắp xếp nhằm thu lợi ích cho mình và làm chậm bước tiến những đối thủ khác. Đột nhiên trong những năm tất cả mọi người đều bội thu và trong kho chứa đầy lương thực. Bỗng dưng xẩy ra nạn chuột, kho lương bị tổn thất nặng nề? Còn đối tượng nào đáng nghi ngờ hơn là cái đất nước chỉ lo xây mỏ khai thác tài nguyên không thèm tích trữ lấy một hạt gạo.

Trên đây chỉ đưa ra một số trong những việc mà người chơi phải làm cũng như lưu tâm đến khi tham gia vào trò chơi. Nó thể hiện tính phức tạp của trò chơi nhưng cũng vì vậy mà hứa hẹn cho người chơi những giây phút cực kỳ nghẹt thở và hấp dẫn cũng như bề dày nội dung của trò chơi. Đừng tìm đến Through the Ages nếu như bạn muốn một game giải trí nhẹ nhàng đơn giản, mặc dù Through the Ages hứa hẹn sẽ cho bạn những thưởng thức tuyệt đời từ đầu đến cuối game, cho dù bạn thắng hay thua.

Through the Ages – A story of Civilization là một trò chơi dành cho 2-4 người với thời gian chơi một ván game tối thiểu 2 tiếng, dành cho những người chơi game hạng trung và hạng nặng. Lời cuối dành cho những người đã, đang và sẽ chơi trò chơi này: đây là một trò chơi cho bạn sự thỏa mãn ngay cả khi bạn thua, vì bạn vẫn có thể nhìn lại sau khi chơi cả đất nước mà mình đã xây dựng nên. Có thể người ta đã thắng bạn, nhưng dân tộc bạn là người đầu tiên bay lên vũ trụ và có nền khoa minh kỹ thuật tiên tiến nhất thế giới thì sao!

ANH KHOA

Với APC Back-UPS BX650 mới, thiết bị và dữ liệu của bạn được an toàn dù điện nguồn không ổn định

• 2 năm liên tiếp được các Giám đốc Cấp cao CNTT tại Việt Nam bầu chọn là UPS tiêu biểu*
• Giải thưởng Tin & Dùng 2010 do độc giả Thời báo Kinh tế Việt Nam bình chọn

Đăng ký sớm tại *www.apc.com/promo*, nhập vào keycode **15940P** để có cơ hội nhận được **Smartphone BlackBerry Bold 9780**

• **Chức năng tự động điều chỉnh điện áp AVR**
• **Phần mềm PowerChute cho phép quản lý & tùy chỉnh thiết bị bằng PC**
• **Bảo vệ nguồn và bảo vệ đường dây điện thoại**

Sản phẩm được phân phối bởi **Digiworld Corporation: HN** (04-3537 6888) **- HCM** (08-3929 0059)
Liên hệ APC Việt Nam: số ĐT miễn phí **1201 1101, email:** asetech@apcc.com, **www.apc.com**

*(Chú thích: *IDG CEO/CIO Summit 2010 và 2011)*

APC by Schneider Electric

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

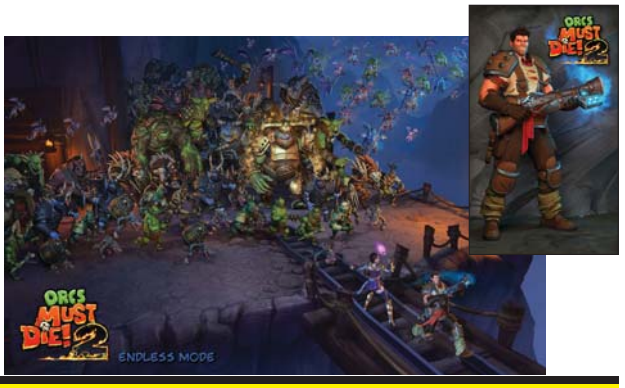
Transformers: Fall of Cybertron

Hệ máy: PC | Phát triển: High Moon Studios | Phát hành: Activision | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 21/08/2012

Tựa game hành động nhập vai robot nối tiếp cuộc chiến dai dẳng giữa hai phe Autobots và Decepticons nhằm giành quyền kiểm soát hành tinh Cybertron đang lụi tàn. Tuy cốt truyện có phần hơi cũ nhưng phiên bản mới đã có nhiều cải tiến với chiến trường quy mô lớn hơn cùng những nhân vật ấn tượng như khủng long bạo chúa Grimlock hay gã khổng lồ Metroplex. Chế độ chơi nhiều người cũng sẽ là điểm thu hút game thủ của trò chơi.

Orcs Must Die 2

Hệ máy: PC | Phát triển: Robot Entertainment | Phát hành: Robot Entertainment | Thể loại: Chiến lược | Ngày phát hành: 30/07/2012



Trò chơi kết hợp giữa thể loại thủ thành và hành động nhập vai, Orcs Must Die! 2 tiếp nối thành công của phiên bản đầu tiên. Sau khi những vết nứt giữa các thế giới đã được đóng lại, War Mage phát hiện mình mắc kẹt trong một cuộc chiến mới với vô số quân Orc hung bạo. Game thủ sẽ có nhiều lựa chọn hơn về việc thiết lập chiến lược phòng thủ. Hệ thống nâng cấp vũ khí và kỹ năng cho phép tiêu diệt lũ Orc với nhiều cách khác nhau.

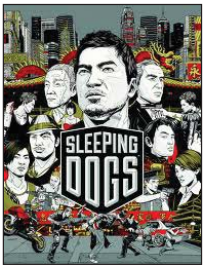
Counter-Strike: Global Offensive

Hệ máy: PC | Phát triển: Valve | Phát hành: Valve | Thể loại: Bắn súng | Ngày phát hành: 21/08/2012

Counter-Strike: Global Offensive là cuộc trở lại ngoạn mục của tựa game bắn súng nổi tiếng Half-Life: Counter-Strike. Những màn chơi, nhân vật, vũ khí tưởng chừng quá quen thuộc với game thủ trong hơn 10 năm qua đã được tinh chỉnh và cải tiến với công nghệ đồ hoạ mới. Ngoài ra, game còn hỗ trợ nhiều bản đồ cũng như chế độ chơi mới thú vị, hứa hẹn sẽ đem lại cho các fan hâm mộ những trải nghiệm ấn tượng.

Sleeping Dogs

Hệ máy: PS3 | Phát triển: United Front Games | Phát hành: Square Enix | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 14/08/2012



Sleeping Dogs là game hành động đậm chất điện ảnh với các pha rượt đuổi và võ thuật lấy bối cảnh là thành phố Hồng Kông, nơi hội tụ tinh hoa cũng như mặt tối của cả 2 nền văn hoá Đông và Tây. Game thủ sẽ vào vai chàng cảnh sát chìm Wei Shen khi xâm nhập vào hội Tam Hoàng khét tiếng để khám phá những vụ làm ăn phi pháp như bắt cóc tống tiền, mua bán thuốc phiện, buôn người… nhằm tìm ra kẻ đầu sỏ đứng đằng sau tổ chức này.

Darksiders II

Hệ máy: PS3 | Phát triển: Vigil Games | Phát hành: THQ | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 14/08/2012

Darksiders II viết tiếp câu chuyện trong phần một sau khi chiến binh War đã gây hấn với cả hai thế lực Heaven và Hell. Chính lúc này, một trong ba người anh em còn lại trong Four Horsemen là Death bắt đầu nhập cuộc và tìm mọi cách bảo vệ cho War. Một thế giới rộng lớn, kho vũ khí đa dạng, hệ thống nâng cấp mới cũng như nhiều thử thách và những con trùm mới đang chờ đợi game thủ khám phá trong Darksiders II.

Persona 4 Arena

Hệ máy: PS3 | Phát triển: Arc System Works | Phát hành: Atlus | Thể loại: Đối kháng | Ngày phát hành: 07/08/2012

Trò chơi đối kháng với các nhân vật quen thuộc như Teddie, Rise, Yosuke, Naoto, Kanji, Chie và Yukiko từ loạt game nhập vai Persona của Atlus. Được phát triển bởi Arc System Works, hãng game nổi tiếng với Guilty Gear và BlazBlue, Persona 4: The Arena có hình ảnh mang phong cách hoạt hình vẽ tay nhưng lại khá ấn tượng và đầy màu sắc. Các sự kiện trong trò chơi sẽ diễn ra tiếp theo sau cốt truyện của phần 4.

Deadlight

Hệ máy: Xbox 360 | Phát triển: Tequila Works | Phát hành: Microsoft | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 01/08/2012

Deadlight đem lại cho người chơi một trải nghiệm kinh dị ngay từ khi bắt đầu game. Game thủ được đặt vào một thành phố hỗn loạn, nơi tràn ngập các thây ma luôn muốn ăn tươi nuốt sống họ. Game có đồ hoạ 2D tương tự The Walking Dead, hệ thống vũ khí đa dạng từ tầm xa cho đến cận chiến như rìu, súng lục... và nhiệm vụ chính của người chơi vẫn là phải vượt qua mọi trở ngại và tìm mọi cách để sống sót.

Wreckateer

Hệ máy: Xbox 360 | Phát triển: Iron Galaxy Studios | Phát hành: Microsoft | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 26/07/2012

Trong Wreckateer, game thủ sẽ sử dụng Kinect của Xbox 360 để điều khiển những cỗ máy công thành khổng lồ. Người chơi sẽ phiêu lưu khắp vùng đất và phá hủy 60 lâu đài đang bị yêu tinh chiếm giữ. Họ có thể nhắm, bắn sau đó kiểm soát đường đạn trong không trung và kích hoạt các khả năng đặc biệt trước khi lao về phía mục tiêu. Với một kho vũ khí phong phú cùng những cách kết hợp hiệu quả, game thủ sẽ tạo ra những pha phá hủy ngoạn mục.

Double Dragon: Neon

Hệ máy: Xbox 360 | Phát triển: WayForward Technologies | Phát hành: Majesco | Thể loại: Hành động | Ngày phát hành: 31/07/2012

Phiên bản mới nhất làm hồi sinh loạt game hành động từng nổi tiếng từ thập niên 80. Vào vai cặp anh em song sinh Billy và Jimmy trong hành trình phiêu lưu đầy thú vị qua 16 màn chơi, game thủ sẽ phải chiến đấu với nhiều đối thủ khác nhau chỉ nhờ vào môn võ thuật đặc biệt với cái tên Sōsetsuken được truyền dạy từ vị sư phụ chung của họ. Mục đích cuối cùng của hành trình này chính là tìm ra giá trị đích thực của tình yêu và cả tình anh em.

Quiz Party

Hệ máy: Wii | Phát triển: Wizarbox | Phát hành: Wizarbox | Thể loại: Giải đố | Ngày phát hành: 27/07/2012

Trò chơi giải đố với hơn 2000 câu hỏi bao gồm nhiều chủ đề khác nhau, đây sẽ là một thử thách thực sự cho mọi đối tượng game thủ. Các câu hỏi sẽ được lựa chọn ngẫu nhiên bao gồm các kiến thức về địa lý, lịch sử và tự nhiên hoặc thậm chí thể thao, giải trí hay điện ảnh. Như tên gọi của game, Quiz Party không giới hạn người chơi và sẽ là lựa chọn thú vị cho các bữa tiệc để giải trí và chia sẻ kiến thức cùng bạn bè.

Tofu Collection

Hệ máy: DS | Phát triển: Rising Star Games | Phát hành: Rising Star Games | Thể loại: Giải đố | Ngày phát hành: 26/07/2012

Vào vai một miếng đậu hũ To-Fu trong nỗ lực trở thành bậc thầy "Master of Chi", game thủ sẽ phải tìm cách vượt qua 200 thử thách của các màn chơi bằng cách kéo và bắn để miếng đậu hũ có thể bay theo một quỹ đạo nhất định. Nghe có vẻ đơn giản nhưng nhiệm vụ này hoàn toàn không dễ dàng khi các trở ngại như những bề mặt có tính đàn hồi khác nhau, chông gai và hàng tá cạm bẫy đã được bố trí ở khắp mọi nơi.

New Super Mario Bros. 2

Hệ máy: 3DS | Phát triển: Nintendo | Phát hành: Nintendo | Thể loại: Đi cảnh | Ngày phát hành: 19/08/2012

Trùm rùa Bowser lại một lần nữa bắt cóc công chúa Peach, nhưng lần này bên cạnh nhiệm vụ giải cứu Mario còn có một mục tiêu khác. Vương quốc Nấm giờ đây đã tràn ngập các đồng tiền vàng và người chơi sẽ tha hồ thu nhặt. Vàng rơi xuống từ các đường ống trên cao, những lối đi vàng hay những hang động bí mật được lấp đầy bởi vàng. Game thủ nào có sở thích thu thập càng nhiều vàng càng tốt trong trò chơi Mario sẽ thấy hài lòng với phiên bản này.

Sound Shapes

Hệ máy: PS Vita | Phát triển: Queasy Games | Phát hành: Sony Computer Entertainment | Thể loại: Âm nhạc | Ngày phát hành: 07/08/2012

Sound Shapes cung cấp cho game thủ khả năng tương tác với âm nhạc độc đáo. Người chơi sẽ có thể tự sáng tác ra các giai điệu cho riêng mình bằng cách kéo thả các biểu tượng trên màn hình. Mỗi nốt nhạc sẽ là các chướng ngại vật mà sau đó người chơi phải vượt qua trong 1 màn chơi cuộn cảnh. Mỗi khi hoàn thành màn chơi cũng là khi hoàn thành 1 bản nhạc mới và người chơi có thể chia sẻ với bạn bè thông qua hệ thống PSN.

Bubble Witch Saga

Hệ máy: iPhone | Phát triển: King.com | Phát hành: King.com | Thể loại: Giải đố | Ngày phát hành: 31/07/2012

Người chơi sẽ vào vai phù thủy với nhiệm vụ là làm nổ tất cả các trái bong bóng và bảo vệ cho "vạc luyện thuốc" của mình. Độ khó của game sẽ được tăng theo từng cấp độ với lượng bong bóng ngày càng dày đặc, người chiến thắng sẽ là người phá vỡ hết số bóng và ghi được nhiều điểm nhất. Bên cạnh đó, người chơi có thể cạnh tranh với bạn bè thông qua hệ thống bảng tổng sắp.

Smash Party

Hệ máy: Android | Phát triển: Interface3 | Phát hành: Interface3 | Thể loại: Giáo dục | Ngày phát hành: 31/07/2012

Trò chơi giáo dục tương tác dành cho trẻ em từ 5 tuổi trở lên. Trong Smash Party, 4 người chơi sẽ lần lượt trả lời những câu hỏi liên quan đến kiến thức Toán và tiếng Anh. Độ khó của những câu hỏi này sẽ dần được nâng cao sau mỗi vòng chơi, thậm chí nó còn có thể bổ ích đối với cả người lớn. Giao diện game được thiết kế đơn giản nhưng đầy màu sắc nhằm đem lại cho các em thời gian giải trí thú vị.

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA PC MAC

BÍ MẬT CỔ THÀNH

Gấu trúc hay còn gọi là Pandaren là chủng tộc mới sẽ xuất hiện trong phiên bản mở rộng sắp ra mắt Mists of Pandaria của World of Warcraft. Phóng viên Thế Giới Game đã đặt chân đến vùng đất mới này và kịp trở về với những câu chuyện xung quanh phiên bản thử nghiệm Beta của MMORPG thành công nhất thế kỷ 21.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
MMORPG

PHÁT TRIỂN
Blizzard Entertainment

PHÁT HÀNH
Activision Blizzard

NGÀY PHÁT HÀNH
Chưa công bố

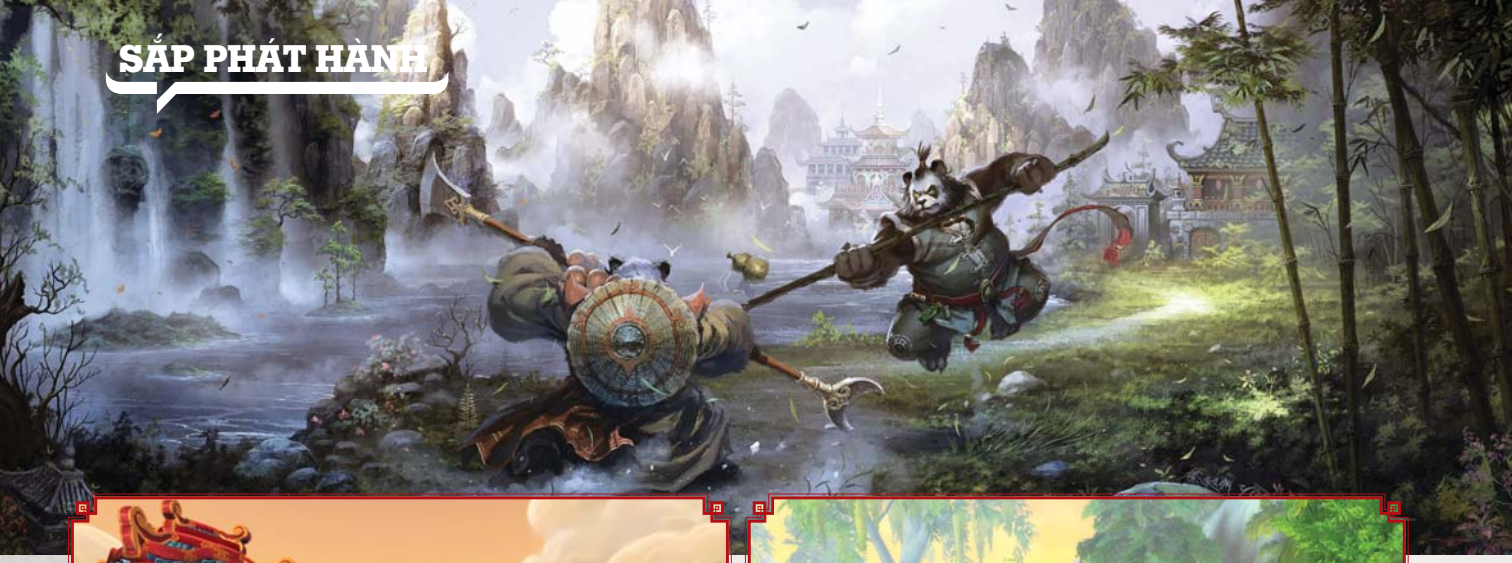
ESRB (TUỔI)
T

Azeroth, thế giới thần thoại của World of Warcraft, đã trải qua nhiều thăng trầm, biến cố trong những năm gần đây. Đầu tiên phải nói đến cuộc nổi dậy của Illidan trong phiên bản Burning Crusade. Sau đó, thế giới này phải đối mặt với mối đe dọa từ hoàng tử Arthas, The Lich King và đạo quân xác sống của hắn. Gần đây nhất, trùm rồng Deathwing đã quay trở lại và gây ra đại dịch lớn chưa từng có, làm biến đổi hoàn toàn thế giới thần thoại này. Nhưng chưa hết, World of Warcraft đang phải đối mặt với một mối đe dọa tiềm ẩn mới từ loài sinh vật cổ xưa….gấu trúc panda.

ĐẾ CHẾ BỊ LÃNG QUÊN

Chủng tộc gấu trúc cư trú trên một hòn đảo di động, tách biệt hẳn so với thế giới Azeroth và chưa có một ai được tận mắt chứng kiến sự tồn tại của nó. Các trang lịch sử chỉ còn lưu lại dấu vết về đế chế gấu trúc từ thuở hồng hoang, thời kỳ sơ khai của thế giới Azeroth sau cơn đại hồng thủy. Trước khi cuộc chiến tranh cổ đại (War of the Ancients) bùng nổ, gấu trúc và chủng tộc Night Elf đã từng sinh sống cùng với nhau trong hòa bình, chia sẻ kiến thức, phép thuật vào giao thương mua bán. Tuy nhiên, người Night Elf ngày càng bộc lộ mình là chủng tộc đam mê quyền lực, ám ảnh bởi phép thuật, và cuối cùng bị đẩy tới bờ vực điên loạn. Trước tình cảnh đó, chủng tộc gấu trúc đã quyết định chấm dứt quan hệ với người Night Elf và ra đi vĩnh viễn, cách biệt với thế giới Azeroth.

Họ đi thật xa về phía biển và xây dựng một thành phố xinh đẹp, được bao trùm bởi tre trúc và các dãy núi xung quanh, đặt tên là Pandaria. Đế chế của gấu trúc hình thành từ đó. Pandaren đã chọn cách giữ bí mật vương quốc của mình không màng đến "chuyện giang hồ", chỉ có một vài người chọn cách rời khỏi và khám phá thế giới bên ngoài. Trong hơn 10 thiên niên kỉ, thế giới dường như đã quên hẳn chủng tộc Pandaren.



Sau gần 12.000 năm, lần đầu tiên trong lịch sử World of Warcraft, game thủ sẽ có cơ hội khám phá chủng tộc cổ đại này, đặt chân đến những vùng đất xinh đẹp nhất của Azeroth và trải nghiệm lớp nhân vật hoàn toàn mới đậm chất Á Đông, Monk.

TẦM SƯ HỌC NGHỆ

Giống như tất cả những chủng tộc khác trong World of Warcraft, game thủ bắt đầu tạo nhân vật gấu trúc với 2 lựa chọn nam hoặc nữ. Chủng tộc gấu trúc sẽ sở hữu các khả năng đặc biệt như: giảm sát thương khi rơi từ độ cao, điểm kinh nghiệm nhân đôi trong trạng thái nghỉ ngơi, tăng 15 điểm nghề nấu nướng, và nhân đôi điểm buff khi ăn uống.

Khác với class Death Knight trong phiên bản Wrath of the Lich King, chỉ thiên về tấn công hoặc phòng thủ, thường sử dụng các loại vũ khí sát thương cao. Lớp nhân vật Monk trong Mists of Pandaria được chia thành 3 trường phái rõ rệt: Brewmaster (Tank), Mistwalker (Healer) và Wildwalker (Melee DPS). Người chơi sẽ được lựa chọn nghề nghiệp sau khi đạt được cấp độ 10. Tất cả các chủng tộc trong game đều có thể trở thành Monk, ngoại trừ Goblin và Worgen, lý do tại sao thì đến giờ nhà phát hành Blizzard vẫn chưa có câu trả lời cụ thể.

Monk là bậc thầy về quyền thuật, họ chỉ sử dụng vũ khí để tung chiêu dứt điểm. Cơ chế tấn công của Monk dựa trên 2 yếu tố: năng lượng (energy) và khí công (Chi). Mỗi Monk đều sở hữu 100 Energy và 4 ô Chi. Bạn sử dụng Energy để đạt được Chi, và sử dụng Chi cho các kỹ năng sở trường riêng. Cách tính này áp dụng cho cả 3 lớp trường phái Tank, Heal và DPS. Điều quan trọng trong cơ chế tấn công mới đó là bạn phải nắm được nguyên tắc hồi phục năng lượng, và khí công để có được "vòng tuần hoàn" (rotation) chiêu thức tốt nhất. Monk còn có 2 tuyệt chiêu độc đáo khác, đó là nhào lộn (Roll) và bay đá (Flying Kicks). Cả hai đều là chiêu né tránh, phá vòng vây trước những tình huống nguy hiểm.

Để cảm nhận rõ nét nhất về phiên bản Mists of Pandaria, Thế Giới Game đã chọn chủng tộc gấu trúc và bắt đầu tầm sư học nghệ tại vùng đất mới Wandering Isle.

Panda sẽ bắt đầu cuộc phiêu lưu bằng các nhiệm vụ đầu tiên từ sư phụ Shang Xi, tập đánh quyền với mộc nhân, đọ sức với đồng môn hay tìm kiếm món cổ vật nào đó. Hành trình của game thủ sẽ ngày càng thú vị hơn với các thử thách như nhảy múa trên Mai Hoa Thung (các cây cột thẳng đứng), thức tỉnh và giúp đỡ 4 linh hồn để giải đáp bí mật cổ xưa. Thậm chí người chơi sẽ được đương đầu với trùm Rồng mang đậm bản sắc Á Đông, trong những cấp level đầu tiên.

Nhiệm vụ trong khu vực bắt đầu của Mists of Pandaria cũng tương tự như các phiên bản trước theo công thức giết 10 X nộp Y, nhận A giao B, không có gì đột phá ngoại trừ chúng được trau chuốt rất tỉ mỉ do tích lũy 5 năm kinh nghiệm phát triển.

Cây kỹ năng (Talent tree) được thay đổi hoàn toàn trong phiên bản mới, đơn giản hóa tối đa giúp game thủ dễ dàng hơn trong việc chọn phong cách chơi. Theo Blizzard, việc đổi mới này sẽ giúp tăng tính cân bằng và thú vị hơn.

Chủng tộc panda đóng vai trò trung lập trong thế giới Azeroth. Chính vì vậy đến cấp độ 14, game thủ phải bắt đầu lựa chọn gia

nhập một trong hai thế lực chính của game: Horde hay Alliance. Nhiệm vụ sẽ đưa đẩy người chơi đến gặp đại diện của hai phe, bạn sẽ giúp đỡ cả hai phía và cuối cùng đưa ra quyết định gia nhập thế lực nào.

Nếu như trong Cataclysm, vùng bắt đầu của 2 chủng tộc Goblin và Worgen đều kết thúc bằng một nhiệm vụ hoành tráng, mang đậm chất điện ảnh, thì Mists of Pandaria lại cho game thủ tập làm quen với cách đánh trùm, né đòn, sử dụng kỹ năng. Nó giúp cho người chơi có một khái niệm bao quát về cách chơi PVE trong WoW, vốn là thế mạnh từ trước đến nay của game.

CUỘC PHIÊU LƯU MỚI

Sau khi kết thúc chuỗi nhiệm vụ tại vùng đất mở đầu, Thế Giới Game đã thử nghiệm nhân vật cấp 85 để đặt chân đến các vùng đất mới trong phiên bản Mists of Pandaria. Giới hạn level được nâng lên cấp 90, do đó người chơi sẽ có cơ hội tiếp tục "cày" kéo, khám phá 7 vùng đất mới bao gồm: The Jade Forest, Valley of the Four Winds, Kun-Lai Summit, Townlong Steppes, Krasarang Wilds, Dread Waste, Vale of Eternal Blossoms. Mỗi vùng đất sẽ mang nét đặc trưng và phong cách nghệ thuật khác nhau, từ rừng rậm, sông hồ cho đến núi non trùng điệp phủ đầy tuyết trắng.

Hầu hết các lớp nhân vật trong trò chơi đều có thay đổi đáng kể về mặt kỹ năng, chiêu thức, Glyph. Bên cạnh đó, sẽ có 6 thử thách Dungeon mới trong phiên bản Pandaria với đầy đủ cấp độ (normal, heroic). Mặc dù vậy trong thử nghiệm Beta, Thế Giới Game chỉ có thể tham gia 2 thử thách đầu tiên đó là Temple of the Jade Serpent và Stormstout Brewery. Do đang trong giai đoạn hoàn thiện nên các thử thách mới này còn mắc phải nhiều lỗi như không thể kết thúc boss hoặc không có vật phẩm thưởng…

Chức năng mới trong cách chơi PVE được Blizzard giới thiệu đó chính là PVE Scenarios. Nó hoạt động giống như cơ chế mini-dungeon, nhóm người chơi nào hoàn thanh trong thời gian nhanh nhất sẽ giành ngôi đầu bảng và được phần thưởng giá trị hơn.

Ngoài ra còn rất nhiều chức năng mới chưa mở trong giai đoạn Beta này, đó là 2 bản đồ PvP mới, hệ thống Chiến Đấu Pet, nông trại riêng cho game thủ (FarmVille)…

Xin lưu ý, các tính năng nêu trong bài viết đều đang trong giai đoạn thử nghiệm và có thể được nhà phát triển Blizzard thay đổi bất cứ lúc nào.

KUNG-FU PANDA TRONG WORLD OF WARCRAFT

Vùng bắt đầu Wandering Isle là một thế giới Kung-Fu Panda thu nhỏ trong phiên bản mới. Từ màu sắc sặc sỡ theo phong cách hoạt hình, những công trình hình tháp cho đến các đám mây lơ lửng trên bầu trời đều gợi cho người chơi có cảm giác như đang ở trong bộ phim hoạt hình bom tấn của DreamWork Pictures.

Nét văn hóa truyền thống Á Đông được các họa sĩ tài ba Blizzard thể hiện đậm nét, khắc họa một bức tranh tuyệt đẹp trải dài xuyên suốt vùng đất của gấu trúc. Các thuở ruộng san sát nhau, rừng trúc đung đưa trong gió kèm chất nhạc nhẹ nhàng của đàn tranh và sáo giúp cho game thủ hiểu được bản chất của chủng tộc mới: yêu hòa bình và thanh tĩnh.

Wandering Isle thực chất là một hòn đảo nổi trên lưng cụ rùa khổng lồ, được biết đến với tên gọi Shen-zin. Đế chế Panda được đặt trên lưng cụ rùa này và trôi nổi khắp nơi trên biển hằng ngàn năm qua. Mặc dù chỉ là một chiếc mai rùa, tuy nhiên vương quốc của gấu trúc vô cùng rộng lớn, người chơi khó có thể tưởng tượng mình đang ở trên biển khi mới đặt chân vào vùng đất này.

ĐẲNG CẤP LÀ MÃI MÃI

Mists of Pandaria là một bằng chứng cho thấy đẳng cấp và kinh nghiệm thiết kế game của Blizzard, đặc biệt là phong cách đồ họa vẫn khiến người chơi há hốc, mặc dù World of Warcraft đã 5 năm tuổi. Mặc dù vậy, trò chơi lại không thể hiện sự đột phá, hoặc kỹ thuật nào mới. Nhìn chung, giai đoạn thử nghiệm beta cũng không thể đánh giá được nhiều, tuy nhiên điều mà cộng đồng 10 triệu thuê bao World of Warcraft mong muốn đó chính là Mists of Pandaria xứng đáng với danh hiệu vua MMORPG, chứ không phải là một phiên bản Kung-Fu Panda thu nhỏ trong game.

VŨ HẢI

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động - Kinh dị

PHÁT TRIỂN
Capcom

PHÁT HÀNH
Capcom

NGÀY PHÁT HÀNH
2/10/2012

ESRB (TUỔI)
M

RESIDENT EVIL 6 PC PS3

ĐẠI DỊCH MỚI BÙNG PHÁT

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Resident Evil 6 tổng hợp lại những yếu tố làm nên tên tuổi dòng game này như yếu tố rùng rợn kinh dị, những tình huống chiến đấu nghẹt thở bên cạnh những nét mới trong cốt truyện và chế độ chơi multiplayer.

Resident Evil 6 được xem là phiên bản Resident Evil chính thức của dòng game sau thất bại của bản "ngoại truyện" Resident Evil: Operation Raccoon City phát hành vào tháng 3 năm 2012 vừa qua. Những nhân vật quen thuộc của dòng game như Leon Kennedy (trong Resident Evil 2, 4), Chris Redfield (bản 1, bản 5), Sherry Birkin (bản 2) đã chính thức trở lại ở phiên bản Resident Evil 6, bên cạnh những gương mặt hoàn toàn mới như Helena Harper, cộng sự mới của Leon Kennedy; Piers Nivans, thuộc cấp trong đội đặc nhiệm chống khủng bố sinh học BSAA do Chris Redfield làm đội trưởng; cuối cùng là Jake Muller, con trai của "trùm" Albert Wesker của các bản RE trước và đồng thời là một lính đánh thuê lưu vong, vô tình cộng tác với Sherry Birkin, nay đã là một nhân viên chính phủ, trong một chiến dịch ở châu Âu.

BA CẶP ĐÔI HÀNH ĐỘNG

Với bối cảnh của Resident Evil 6 là năm 2013, khi trận đại dịch virus của thành phố Raccoon đã trở thành thảm họa toàn cầu, các nhân vật chính của trò chơi được phân chia ra 3 "cặp" khác nhau với cốt truyện rẽ sang 3 nhánh: Leon sẽ kết hợp với Helena điều tra về loại virus mới, tên mã là C-virus, tại Mỹ; trong khi đó Chris và Piers sẽ sát cánh cùng nhau trong một chiến dịch của BSAA ở Trung Quốc; cuối cùng là cặp Jake và Sherry, cả hai sẽ cùng chiến đấu để sinh tồn trong vòng vây của tổ chức khủng bố sinh học ở châu Âu. Capcom cho biết trong một số diễn biến của Resident Evil 6, các nhân vật này sẽ gặp nhau và sẽ có những cuộc "chạm trán" bất ngờ hoặc cùng phối hợp với nhau để tiêu diệt một tên trùm nào đó. Lối chơi online co-op của Resident Evil 6 sẽ cho phép bạn cùng tham gia với một bạn chơi khác khi đang online và có thể hỗ trợ 4 người chơi cùng một lúc. Đây là một cải tiến khá hấp dẫn dành cho người chơi khi gặp

phải những tình huống đối đầu khó khăn và cần sự trợ giúp.

Về mặt lối chơi của Resident Evil 6, ba cặp nhân vật sẽ mang ba phong cách khác nhau và có những đặc điểm riêng thú vị. Cặp Leon - Helena đi theo phong cách truyền thống của dòng game Resident Evil với cảm giác phiêu lưu kinh dị, tối tăm, chậm rãi và mang thiên hướng điều tra. Trong bản demo của Resident Evil 6 phát hành cùng với tựa game Dragon's Dogma, phần game của Leon – Helena có sự xuất hiện lại của "zombie kiểu cũ": những thây ma lờ đờ, khát máu và sẵn sàng tấn công người chơi vào những lúc bất ngờ nhất. Đây có thể nói là tin vui cho các tín đồ của Resident Evil truyền thống vốn nhấn mạnh vào việc điều tra và cảm giác kinh dị khi bị zombie bao vây.

Ngược lại với phần game của Leon – Helena, phần game của Chris và Piers lại mang đậm tính chất hành động bắn súng và có tính chiến đấu cao hơn hẳn. Được trang bị các khẩu súng như tiểu liên và bắn tỉa, Chris và Piers có nhiệm vụ phá tan những âm mưu của các tổ chức khủng bố sinh học dựa vào các loại virus do tập đoàn Umbrella chế tạo. Phần chơi có hai nhân vật này trong bản demo cho thấy họ chỉ đơn thuần chiến đấu và qua cảnh, tuy nhiên vẫn có những phân đoạn cần sự phối hợp của hai nhân vật. Phần chơi của Chris và Piers nhìn chung cũng tương tự phong cách hành động của hai bản Resident Evil 4 và 5 trước đây, yếu tố bắn súng đóng vai trò chủ đạo, và kỹ năng đòi hỏi người chơi là sự nhanh nhạy chính xác trong các pha tấn công.

Với phần chơi của Jake – Sherry, hai nhân vật này mang phong cách hơi pha trộn của hai cặp nhân vật nói trên, ngoài ra còn nhấn mạnh thêm yếu tố rượt đuổi và thoát hiểm trong những tình huống hiểm nghèo. Trong phần demo của Resident Evil 6, phần chơi của Jake và Sherry xoay quanh việc chạy thoát một "sát thủ" đột biến khổng lồ có cánh tay bằng máy, vốn làm cho người chơi liên tưởng đến nhân vật Nemesis luôn truy sát Jill Valentine trong phiên bản Resident Evil 3. Ở phần chơi của hai nhân vật này, người chơi phải biết cách tận dụng những lợi thế từ môi trường như đạn dược, các bình cứu thương và đặc biệt là các vũ khí chất nổ như thùng xăng để chiến đấu với đối thủ.

LỐI CHƠI NHIỀU CẢI TIẾN

Về cách chơi nói chung, Resident Evil 6 có một cải tiến khá cách mạng về việc nhắm bắn khi cuối cùng Capcom cũng đã cho phép các nhân vật vừa di chuyển vừa bắn súng giống như một game bắn súng góc nhìn thứ ba thực thụ. Ngoài ra, người chơi có thêm một ưu ái khác nữa là khả năng cận chiến khi chẳng may bị đối thủ tiếp cận quá đông. Khác với kiểu cận chiến dựa theo ngữ cảnh (contextual) như các bản trước, các đòn đấm đá cận chiến trong Resident Evil 6 hoàn toàn có thể được thực hiện một cách chủ động với từng nhân vật, và chúng tỏ ra cực kỳ hiệu quả với mức độ sát thương cao. Thậm chí một vài tình huống, bạn có thể sử dụng cận chiến để hạ gục đối thủ còn nhanh hơn cả khi sử dụng súng ống. Một vài động tác mới dành cho các nhân vật cũng được thêm vào để tăng phần sinh động bao gồm nấp sau lá chắn để bắn súng, trượt người né đạn đồng thời bắn trả… Có thể nói, về mức độ tự do trong hành động và khả năng bắn súng, Resident Evil 6 đã có sự cải tiến rõ rệt và giúp trò chơi có cảm giác điều khiển thoải mái tiện dụng hơn. Điều này hứa hẹn trò chơi sẽ đem lại một trải nghiệm hoàn hảo cho các fan của Resident Evil.

Trong bản demo, Resident Evil 6 vẫn có một số lỗi còn sót lại như hệ thống camera khá hỗn loạn khi nhân vật đi vào những không gian hẹp, khiến người chơi khó quan sát và không xác định được phương hướng. Ngoài ra, đồ họa trò chơi cũng chưa thực sự hoàn thiện với việc hình ảnh hay bị giật hoặc đứt đoạn khi chuyển cảnh. Tuy nhiên, những thiếu sót này vẫn không đáng kể so với ý tưởng mà Resident Evil 6 mang lại về mặt cốt truyện rẽ nhánh hấp dẫn, lối chơi đa phong cách hứa hẹn thời lượng chơi khá cao và tạo được cảm giác hành động kinh dị đúng nghĩa nhất.

Trò chơi sẽ chính thức ra mắt tại thị trường Bắc Mỹ vào ngày 2/10/2012 trên ba hệ máy PC, Xbox 360 và PS3.

CẨM TÚ

TOMB RAIDER

HUYỀN THOẠI RA ĐỜI

MATURE 17+ M CONTENT RATED BY ESRB

Nữ hoàng hành động phiêu lưu Lara Croft đã trở lại, nhưng trong bộ dạng thảm thương, cố gắng sinh tồn trên một hòn đảo hoang với hàng loạt hiểm nguy từ môi trường hoang dã và cả những kẻ xấu truy sát cô nàng.

Tomb Raider là dòng game có lịch sử hào hùng với 9 phiên bản chính thức và hình ảnh nữ nhân vật chính Lara Croft như một biểu tượng của thể loại hành động phiên lưu giải đố: thông minh, xinh đẹp, gợi cảm và mạnh mẽ. Dù có một số thăng trầm qua các thời kỳ từ nhà phát hành Core Design, Eidos rồi đến hiện nay là Square Enix, thương hiệu Tomb Raider vẫn rất nặng ký và thu hút sự chú ý của các fan mỗi khi có phiên bản mới ra đời. Sau giai đoạn Eidos, phiên bản Tomb Raider đầu tiên dưới triều đại Square Enix cũng đã được công bố từ năm ngoái và do nhà phát triển quen thuộc Crystal Dynamics thực hiện. Tuy nhiên, ở phiên bản Tomb Raider mới, bối cảnh sẽ lấy vào khoảng thời gian trước khi nhân vật chính Lara Croft trở thành một nhà khảo cổ tài ba và tràn đầy kinh nghiệm chiến đấu.

Lúc này, cô nàng chỉ mới là một nữ sinh viên mới tốt nghiệp và tham gia vào một chuyến đi đến một hòn đảo nhiệt đới cô lập ở khu vực Dragon's Triangle (tam giác rồng) kì bí gần Nhật Bản. Một cơn bão bất ngờ xảy đến và con tàu bị nhấn chìm cùng đoàn du khách, chỉ một số ít sống sót và dạt vào hòn đảo hoang. Lara may mắn sống sót sau tai họa này, nhưng cô nàng bị một thế lực bí mật giam cầm và phải trải qua những khoảnh khắc sinh tử trên hòn đảo để tồn tại và tìm gặp những người sống sót khác. Việc tạo dựng hình tượng Lara Croft non trẻ, yếu đuối, sợ hãi khác hẳn với hình tượng mạnh mẽ, thông minh, gan dạ của cô trước đây là một hành động có phần liều lĩnh của Crystal Dynamics, tuy nhiên nó phù hợp với cốt truyện "thời niên thiếu" của Tomb Raider và cho thấy quá trình Lara đã trưởng thành như thế nào qua những tình huống khó khăn nhất trong cuộc đời. Những fan của Lara Croft sẽ biết được vì sao từ một cô gái yếu đuối mà cô đã trở thành một nhà khảo cổ gan dạ và mạnh mẽ như hình tượng họ thường thấy ở các phiên bản trước. Crystal Dynamics cũng cho biết những tình huống mà Lara Croft sẽ trải qua trong Tomb Raider mới sẽ có phần "đen tối, nặng nề và khó quên" đối với các fan trung thành của cô.

Về mặt lối chơi, bản demo và trailer tại E3 năm nay của Tomb Raider hé lộ không quá nhiều thông tin về những tính năng mới của trò chơi. Phong cách quen thuộc của dòng game lặp lại ở phiên bản này vẫn là hành động phiêu lưu, leo trèo, thoát hiểm sau những tình huống khó khăn như bị trói, hang động sụp đổ… Những pha giữ thăng bằng khi đi qua một thân cây, phía dưới là vực thẳm, hay leo trèo qua một đống đổ nát chỉ với tay không… là những hành động thường thấy của Lara trong phiên bản này. Một số yếu tố mới trong cách chơi của Tomb Raider cũng được giới thiệu, tuy nhiên chưa được chi tiết lắm. Ví dụ như Lara Croft sẽ dựa vào ý chí sinh tồn của mình để sống còn, dùng các vật thể môi trường làm vũ khí, sử dụng cung tên để săn tìm thức ăn và bảo vệ bản thân mình trước đối thủ cũng như các loài dã thú. Yếu tố thứ hai được nhắc đến là "stealth-action", hành động bí mật lén lút. Trong game, sẽ có những lúc Lara bị bắt nhốt và đào thoát, do vậy cô sẽ phải vận dụng kỹ năng lẩn trốn của mình để tránh khỏi tầm mắt đối phương: ẩn mình trong bóng tối, nấp dưới những bụi cây rậm rạp… Đây sẽ là một yếu tố khá then chốt trong lối chơi của Tomb Raider do khả năng chiến đấu trực diện của Lara Croft còn hạn chế, và việc ẩn nấp khéo léo cũng là một chìa khóa sinh tồn cho cô khi bị bao vây bởi nhiều thế lực truy sát. Cuối cùng là một yếu tố khá mới mẻ đối với cả dòng game Tomb Raider từ trước đến nay, đó

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu hành động

PHÁT TRIỂN
Crystal Dynamics

PHÁT HÀNH
Square Enix

NGÀY PHÁT HÀNH
5/3/2013

ESRB (TUỔI)
M

là hệ thống tăng điểm kinh nghiệm cho Lara như trong một số game nhập vai. Trải qua những tình huống khó khăn, kỹ năng của Lara được nâng cấp lên như có thể nhảy được xa hơn, khả năng đu bám chắc chắn hơn, kỹ năng nhắm bắn chuẩn hơn… Tất cả các khả năng của Lara sẽ được mở rộng trong suốt chiều dài của trò chơi, cùng với những kinh nghiệm mà cô có được cả về thể chất lẫn tinh thần, tồn tại qua những hiểm nguy và trở nên rắn rỏi, mạnh mẽ.

Tomb Raider mới chắc chắn sẽ đem lại những trải nghiệm độc đáo và có ý nghĩa nhất đối với các fan của dòng game và đặc biệt là của cô nàng Lara Croft. Thông qua phiên bản này, hình tượng Lara Croft sẽ được tìm hiểu sâu sắc hơn, với những quá khứ đầy nguy hiểm nhưng cũng góp phần tạo nên một Lara mạnh mẽ gan dạ mà người chơi thường thấy. Những yếu tố mới trong lối chơi như sinh tồn trong hoàn cảnh khắc nghiệt, hành động ẩn nấp đối thủ và nhập vai nâng cấp kỹ năng cũng sẽ tạo nên một phiên bản Tomb Raider hấp dẫn không chỉ các fan của dòng game mà cả với những người chơi mới do sự đa dạng trong phong cách. Đây hứa hẹn sẽ là phiên bản Tomb Raider ấn tượng nhất và sâu sắc nhất về nhân vật Lara Croft mà các fan có thể mong chờ. Trò chơi sẽ ra mắt vào ngày 5/3/2013 trên các hệ máy Xbox 360, PS3 và PC.

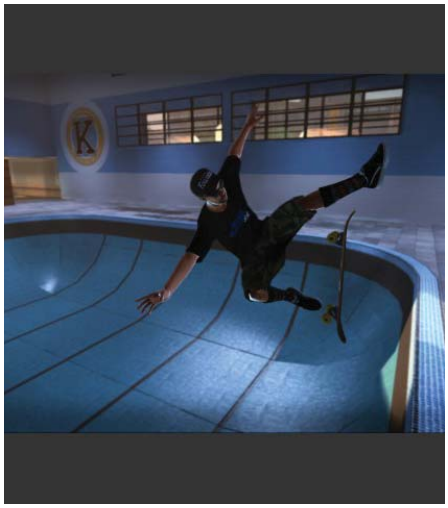
CẨM TÚ

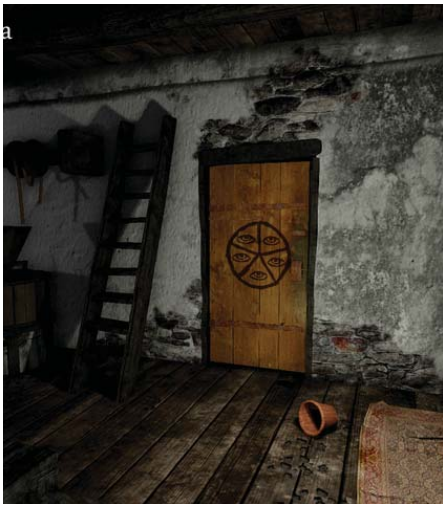
"NÓNG HỔI MỚI RA LÒ"

TONY HAWK'S PRO SKATER HD

THỂ LOẠI: Thể thao
HỆ MÁY: Xbox 360
PHÁT TRIỂN: Robomodo
PHÁT HÀNH: Activision
NGÀY PHÁT HÀNH: 18/7/2012

Lấy tất cả những yếu tố đã từng làm nên thành công của Tony Hawk's Pro Skater, phiên bản HD của game được làm lại trên nền Xbox360 còn có thêm nhiều bổ sung mới để tạo nên sự mới mẻ cho game thủ. Lối chơi của game tập trung vào việc điều khiển nhân vật phô diễn các kĩ năng cực "cool" và liên kết chúng với nhau thành những chuỗi combo đẹp mắt để ghi những điểm số cao nhất có thể. Cùng với cơ chế điều khiển được thiết kế rất tốt và nhiều chế độ chơi online độc đáo, THPS HD là một lựa chọn tuyệt vời cho các fan của môn thể thao mạo hiểm này.





ANNA

THỂ LOẠI: Phiêu lưu
HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: Dreampainters
PHÁT HÀNH: Dreampainters
NGÀY PHÁT HÀNH: 16/7/2012

Anna là một game FPS với nội dung mang đậm chất kinh dị. Bối cảnh của trò chơi là một nhà máy cưa cũ có thật tại Italy, nơi nhân vật chính sẽ phải chiến đấu với những "sinh vật" đang chiếm hữu nơi này, giải các câu đố bí ẩn và tìm đường sống sót. Một yếu tố mới lạ mang tên "sức khỏe tâm thần" (mental health) được đưa vào game và có ảnh hưởng trực tiếp đến lối chơi cũng như cốt truyện của game. Game thủ sẽ có được một trong ba kết cục khác nhau tùy vào những gì đã thực hiện trong suốt cuộc chơi của mình.

DYAD

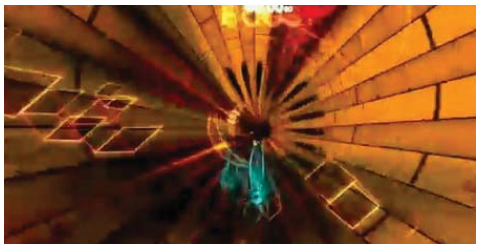
THỂ LOẠI: Đua xe
HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: Right Square Bracket Left Square Bracket
PHÁT HÀNH: Independent
NGÀY PHÁT HÀNH: 17/7/2012

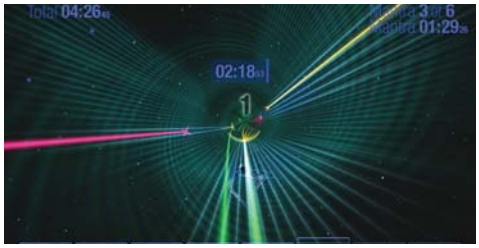
Dyad chỉ là một tựa game nhỏ được phát hành thông qua mạng PSN, nhưng điều này không làm cho nó trở thành một game kém chất lượng. Có lối chơi hỗn hợp giữa đua xe, bắn súng và giải đố, Dyad là một sáng tạo rất độc đáo của studio RSBLSB – ngay cả nền đồ họa của nó cũng có thể khiến bạn "dính" vào trò chơi suốt nhiều giờ liền với đầy những hình khối kỳ lạ và những mảng màu sặc sỡ liên tục đổ dồn về phía bạn trên màn hình.

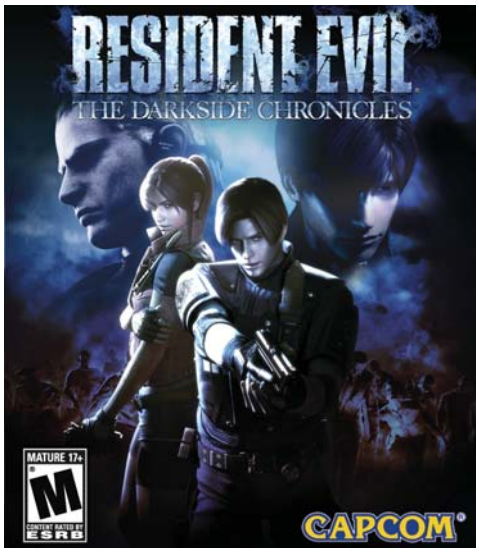
RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

THỂ LOẠI: Bắn súng
HỆ MÁY: Wii
PHÁT TRIỂN: Capcom
PHÁT HÀNH: Capcom
NGÀY PHÁT HÀNH: 17/7/2012

Đây là phần tiếp theo của phiên bản Umbrella Chronicles, trò chơi lấy bối cảnh thành phố Raccoon tại thời điểm tháng 9/1998, khi T-virus đã lan tràn và biến nơi này thành địa ngục trần gian. Người chơi sẽ điều khiển một trong hai nhân vật Claire Redfield và Leon Kennedy trong cuộc phiêu lưu này, vượt qua những ngõ ngách của thành phố và đồng thời khám phá những bí mật đen tối ẩn sâu trong lòng các nhân vật.







THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM – DAWNGUARD

THỂ LOẠI: Nhập vai
HỆ MÁY: Xbox 360
PHÁT TRIỂN: Bethesda Game Studios
PHÁT HÀNH: Bethesda Softworks
NGÀY PHÁT HÀNH: 26/6/2012

Phiên bản mở rộng mới nhất của Skyrim cho phép người chơi tham gia vào một trong hai phe phái đối nghịch trong game – Dawnguard và Vampire – để có được những quyền năng mạnh mẽ, nhưng đồng thời cũng phải trả giá bằng việc có thêm những kẻ thù mới. Phiên bản này còn đi kèm một chú ngựa mới, nhiều loại trang bị mới cho các chiến binh diệt rồng, và tất nhiên là cả những con rồng mới sẵn sàng tìm cách tiêu diệt người chơi.

RAINBOW MOON

THỂ LOẠI: Chiến lược
HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: SideQuest Studios
PHÁT HÀNH: EastAsiaSoft
NGÀY PHÁT HÀNH: 10/7/2012

Có lối chơi kết hợp giữa chiến thuật và RPG, Rainbow Moon sẽ đưa người chơi vào một cuộc phiêu lưu tìm kiếm cây gậy phép có quyền năng đặc biệt và tìm đường về nhà của nhân vật chính Baldren. Bạn sẽ mất rất nhiều thời gian để khám phá thế giới rộng lớn và tươi đẹp của game, từ các ngôi làng phồn hoa, những khu rừng xanh tươi đến núi non hiểm trở, tìm kiếm những mảnh vỡ cổ vật ẩn sâu trong các hầm ngục – tất cả chỉ vì một mục tiêu trở về nhà. Trò chơi được game thủ yêu thích thể loại RPG đánh giá rất cao, vì thế đừng ngại ngần thử nghiệm nếu bạn đang sở hữu một chiếc PS3 .

LONDON 2012: THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE OLYMPIC GAMES

THỂ LOẠI: Thể thao
HỆ MÁY: Wii
PHÁT TRIỂN: SEGA
PHÁT HÀNH: SEGA
NGÀY PHÁT HÀNH: 26/6/2012

Đến hẹn lại lên, London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games là tựa game chính thức của thế vận hội kỳ này. Trò chơi sẽ cho phép game thủ ghi lại dấu ấn của riêng mình tại thế vận hội khi tham gia vào hơn 30 môn thể thao khác nhau có mặt tại Olympic 2012. Đây cũng là một ngạc nhiên thú vị cho game thủ, bởi trò chơi đã tái hiện lại không khí Olympic, sự căng thẳng trong thi đấu và cả vinh quang trên bục trao giải tốt hơn hẳn những gì mà người ta có thể trông đợi từ một tựa game "ăn theo" như London 2012.

SPEC OPS: THE LINE

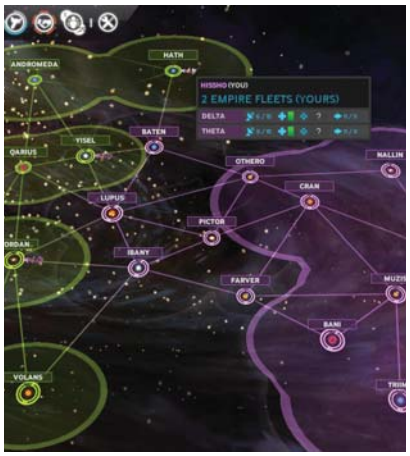
THỂ LOẠI: Bắn súng
HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: Yager Development
PHÁT HÀNH: 2K Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 26/6/2012

Mất khá nhiều thời gian để phát triển và ngày phát hành liên tục bị đẩy lùi, Spec Ops: The Line cuối cùng cũng đã chính thức ra mắt. Mặc dù khiến game thủ thất vọng bởi chất lượng game không cao như mong đợi, trò chơi vẫn có những điểm sáng của riêng mình: những trận đấu súng sống còn trong bão cát, khả năng lợi dụng các yếu tố môi trường trong chiến đấu và một cái kết đầy bất ngờ. Nếu bạn không quá khó tính, Spec Ops: The Line có thể là lựa chọn không tồi trong khi chờ đợi những tựa game shooter "đỉnh" trong tháng 9 năm nay.

ENDLESS SPACE

THỂ LOẠI: Chiến lược
HỆ MÁY: PC
PHÁT TRIỂN: Amplitude Studios
PHÁT HÀNH: Amplitude Studios
NGÀY PHÁT HÀNH: 4/7/2012

Đây là một thời gian bội thu cho những ai yêu thích thể loại chiến thuật không gian: RTS có Sins of Solar Empire, còn TBS có Endless Space. Bạn sẽ là người lãnh đạo của một trong 8 chủng tộc của game, gầy dựng nên một đế quốc không gian dựa trên bốn loại tài nguyên chính được gọi chung là FIDS, giành lấy sự thống trị thông qua kinh tế và ngoại giao hay bằng nắm đấm thép của những hạm đội khổng lồ. Có lối chơi rất phức tạp – một đặc điểm chung của thể loại dàn trận không gian – nhưng những ai có thể vượt qua phần tutorial chắc chắn sẽ đắm chìm vào trong không gian vô tận.



TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

THỂ LOẠI: Đua xe
HỆ MÁY: Xbox 360
PHÁT TRIỂN: Slightly Mad Studios
PHÁT HÀNH: Atari
NGÀY PHÁT HÀNH: 7/2012

Đúng như tên gọi của nó, đây là trò chơi cho phép game thủ tự tay điều khiển những con chiến mã đắt giá nhất của thương hiệu Ferrari. Những cỗ xe xuất hiện trong game có tuổi đời từ những năm 30 của thế kỷ trước cho đến những cái tên quen thuộc ngày nay, được tái hiện chính xác đến từng chi tiết. Lối chơi của game lại có phần "hụt hơi" khi những cuộc đua không thực sự tạo ra được cảm giác về tốc độ, nhưng trò chơi có thể bù đắp lại cho game thủ bằng những mô hình xe bóng bẩy của mình.

THE WALKING DEAD: THE GAME – EPISODE 2: STARVED FOR HELP

THỂ LOẠI: Phiêu lưu
HỆ MÁY: PS3
PHÁT TRIỂN: Telltale Games
PHÁT HÀNH: Telltale Games
NGÀY PHÁT HÀNH: 29/6/2012

Nối tiếp cuộc phiêu lưu mà game thủ đã trải qua trong phiên bản đầu, Episode 2 là phần kế tiếp trong loạt 5 phần của trò chơi dựa trên bộ truyện tranh The Walking Dead cực kỳ nổi tiếng. Phiên bản này sẽ mang đến 5 chương mới đầy đen tối và đậm tình người cho game thủ, nơi mà mỗi quyết định của bạn trong quá khứ và hiện tại đều sẽ ảnh hưởng đến toàn bộ tương lai. Nếu mong chờ những pha hành động kiểu Resident Evil, bạn sẽ thất vọng với trò chơi này – The Walking Dead là một câu chuyện về nhân tính chứ không phải là một tựa game hành động "bắn trước, nghĩ sau".

HEROES OF RUIN

THỂ LOẠI: Nhập vai
HỆ MÁY: Nintendo 3DS
PHÁT TRIỂN: n-Space, Square Enix Europe
PHÁT HÀNH: Square Enix
NGÀY PHÁT HÀNH: 17/7/2012

Đây là một tựa game có phần khó đánh giá bởi sự chênh lệch giữa lối chơi và hình ảnh của nó. Với gameplay được thiết kế sáng tạo và cá tính, trò chơi thiên về multiplayer này lại có một phần đồ họa không thật sự tốt. Tuy nhiên, những hình ảnh 3D mà game mang đến cũng đủ để giữ chân game thủ lại với cuộc chơi của game. Các thử thách hàng ngày (daily challenge) cũng có thể kéo dài giá trị chơi lại của trò chơi bên cạnh phần chơi multiplayer.

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI game

SẢN PHẨM CNTT - TT ƯA CHUỘNG NHẤT

The Best ICT Products 2012

SẢN PHẨM GIẢI TRÍ - THỂ THAO ĐIỆN TỬ ƯA CHUỘNG NHẤT

GameCup 2012

CẢM ƠN BẠN
ĐÃ THAM GIA BÌNH CHỌN

Xem danh sách trúng thưởng tại:

www.pcworld.com.vn

www.thegioigame.vn

Tài trợ quà tặng:

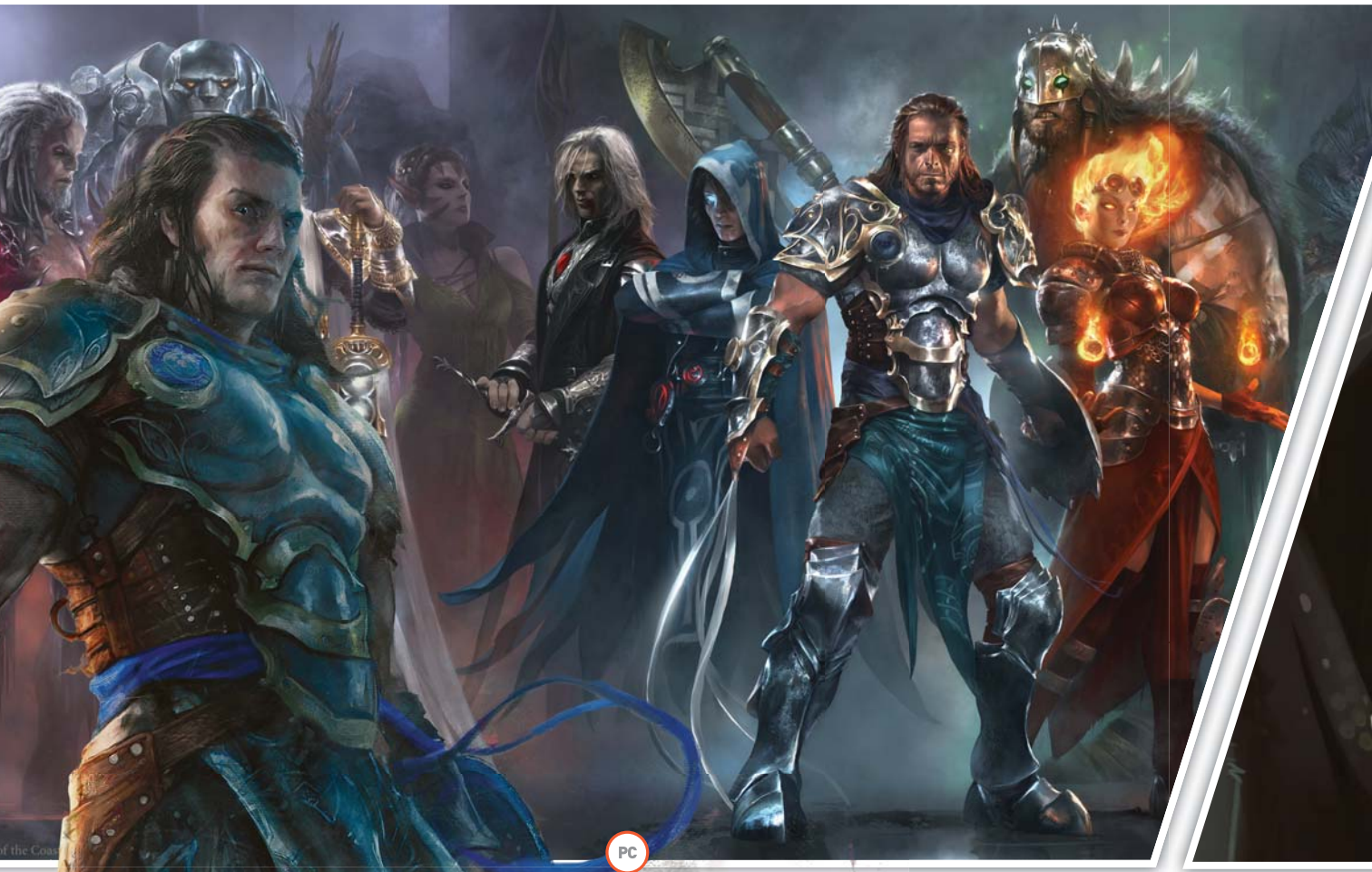
inCard
You're invited

Đồng tài trợ:

NTS

Lễ công bố và trao giải sẽ diễn ra vào ngày **30/8/2012** tại TP.HCM

Liên hệ tài trợ : ● **Cô Nguyễn Đình Nhật Vy** ● *Tel:* (848) 7300 9988 – *ext* 8508 ● *Mobile:* (84) 909 239 167 ● *Email:* vyndn@pcworld.com.vn



PC

MAGIC THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2013

PHÁP SƯ MỞ CÕI

TEEN T

- Số lượng quân bài và thuộc tính đồ sộ.
- Khả năng chơi lại cao.
- Âm thanh và hình ảnh đầu tư tốt.

- Chưa có nhiều thay đổi mang tính bước ngoặt.
- Thỉnh thoảng khung hình bị giảm đáng kể.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	80%
CỐT TRUYỆN	75%
CẢM NHẬN	80%
CÁCH CHƠI	85%

8

Loạt game Magic The Gathering đã trở nên quá quen thuộc với những ai yêu thể loại bài ma thuật. Cứ mỗi lần ra mắt nhà sản xuất lại cho người chơi mãn nhãn với kho sưu tập bài đồ sộ. Và phiên bản Duels Of The Planeswalkers 2013 (DOTP) một lần nữa như lời khẳng định vị trí số một của Magic The Gathering.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Card

PHÁT TRIỂN
Stainless Games

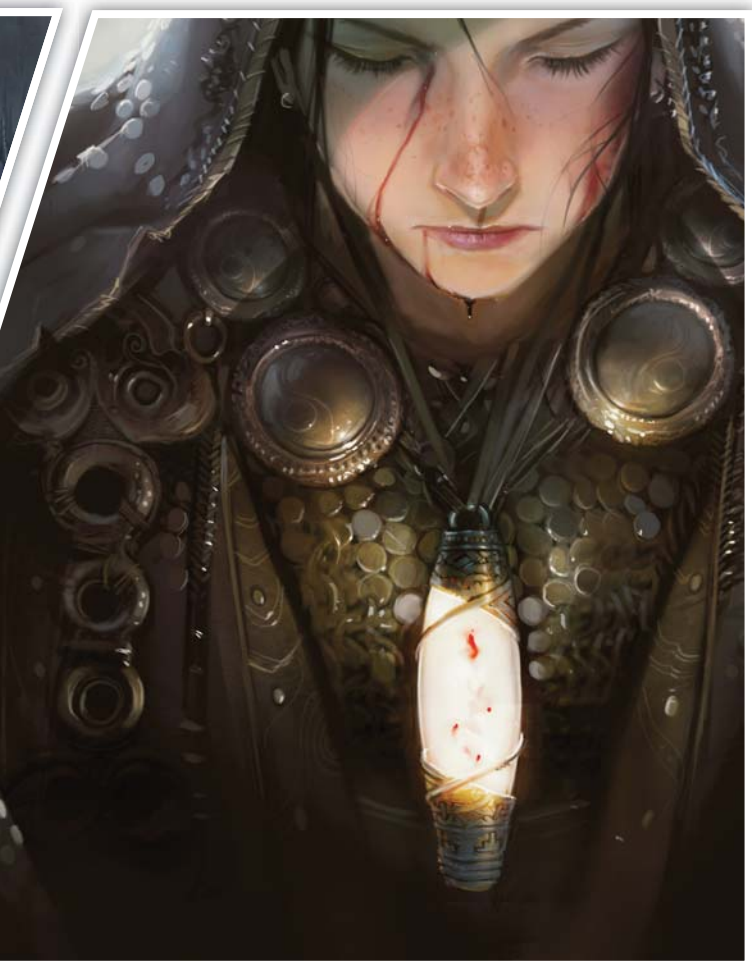
PHÁT HÀNH
Wizards of the Coast

NGÀY PHÁT HÀNH
20/6/2012

ESRB (TUỔI)
T

THỂ LOẠI KHÔNG CỐT TRUYỆN

Thể loại bài ma thuật dù có hay không cốt truyện thì vẫn chẳng ảnh hưởng đến lối chơi hay cảm giác của game thủ. Bởi nhân vật chính là những lá bài nên chỉ cần chăm chút yếu tố này trò chơi vẫn thành công. Điểm thú vị riêng ở thể loại bài ma thuật là số lượng cũng như tính năng của các quân bài không ngừng được cải tiến nên luôn mang đến sự hấp dẫn khó tả. Lối chơi của DOTP vẫn xoay quanh việc bạn phải thu thập một lượng mana nhất định để có khả năng sử dụng các quân bài. Còn mỗi người



CẤU HÌNH

CPU
2,0 GHz Pentium IV

RAM
1 GB (XP), 2 GB (Vista/7)

VGA
512 MB ATI RADEON X800/ INTEL GMA 3000/NVidia GeForce 6800 hoặc hơn (Shader Model 3.0)

HDD
1,5 GB

OS
Windows XP / Vista / Windows 7

chơi sẽ có 20 điểm tượng trưng, nếu đối phương khiến số điểm bị trừ hết cũng là lúc bạn phải dừng cuộc chơi. Còn nếu làm được điều ngược lại với đối thủ thì vinh quang sẽ dành cho bạn. Với số lượng lên đến hàng ngàn quân bài nên DOTP chia chúng thành các deck để tiện cho việc quản lý và có thể tìm hiểu thông qua mục Deck Manager. Thuộc tính của các deck cũng rất dễ đoán khi mang các hình ảnh đặc trưng như: nước, gió, khí… Người chơi cũ có thể tiếp cận nhanh chóng cách khắc chế giữa các deck khác nhau, nhưng nếu là người mới bạn cần phải theo dõi phần hướng dẫn để nắm thông tin kỹ lưỡng hơn. Việc này giúp rút ngắn thời gian đọc chú thích khi xuất hiện lá bài mới, mặt khác còn làm tăng khả năng chiến thắng khi bạn biết kết hợp nhiều quân bài có cùng tính chất.

CHÍNH PHỤ NHỜ THỜI

Lối chơi trong DOTP khá đa dạng với mọi hành động thông qua ba góc nhìn: từ chính người chơi, từ đối phương và thông qua người thứ ba. Tuy nhiên, góc nhìn trực diện sẽ xuất hiện ngay khi bạn hay đối thủ phát động tấn công. Phương án tấn công thường có hai lựa chọn: dùng quân bài tấn công trực tiếp pháp sư đối phương hoặc dùng quân bài tấn công quân bài. Hai cách lựa chọn trên đều có ưu nhược điểm riêng, chọn tấn công "vị tướng" sẽ giúp ván đấu dễ kết thúc hơn nhưng cũng gây ra hậu quả hết sức nguy hiểm. Bởi nếu không làm giảm sức tấn công của quân bài mạnh thì khi hết lượt "vị tướng" của bạn đôi khi phải gánh chịu thiệt hại không thể lường trước. Việc khó đoán được khả năng thất bại là do ngoài những lá bài chính DOTP còn có quân bài phụ thiên về yểm trợ. Chẳng hạn, deck mang thuộc tính rừng sẽ có các lá bài làm giảm sức tấn công của đối phương hay deck thuộc tính hỏa giúp tăng khả năng gây thiệt hại. Chính nhờ sự kết hợp giữa hai yếu tố chính và phụ này cộng với việc xác suất xuất hiện các lá bài mạnh yếu khác nhau mang tính ngẫu nhiên khiến thắng bại trong DOTP trở nên khó đoán. Đôi khi, đối phương chỉ còn một hai điểm để kết thúc cuộc chơi thế nhưng bạn lại bất chợt sở hữu trong mình lá bài thần kỳ thì việc "lội ngược dòng" là hoàn toàn có thể.

TÂM PHÚC TƯƠNG CỜ

Với một bộ bài Tây 52 lá cũng đã mang lại sự biến ảo khôn lường, còn với số lượng hàng ngàn trong DOTP kèm theo những thuộc tính khác nhau sẽ luôn đem lại cho người chơi cảm giác mới mẻ. Dĩ nhiên, nếu muốn "biết mặt" hết các quân bài thì bạn phải "unlock" được chúng thông qua mục Campaign hoặc phải hoàn thành một số yêu cầu. Mặt khác, người chơi còn có thể giao đấu với bạn bè thông qua mục chơi mạng. Âm thanh cũng góp phần tăng tính hấp dẫn trong DOTP khi các bản nhạc liên tục thay đổi và xuất hiện khá đúng lúc. Mảng đồ họa thiên về sự huyền ảo giúp các cuộc đấu trí trở nên rất "hợp thời". Sẽ thật đáng tiếc nếu bỏ qua một trò chơi thú vị như DOTP, nó mang lại rất nhiều thứ để khám phá. Tuy nhiên, DOTP sẽ trở nên hấp dẫn hơn nữa nếu các quân bài khi thi triển được "3D hóa", một điều hứa hẹn xuất hiện trong các phiên bản tiếp theo.

NGỌC TÂN

Xbox 360 PS3 PC

SPEC OPS: THE LINE

RANH GIỚI MONG MANH

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
TPS

PHÁT TRIỂN
Yager

PHÁT HÀNH
2K Games

NGÀY PHÁT HÀNH
26/06/2012

ESRB (TUỔI)
T

- Hình ảnh khá.
- Cốt truyện hấp dẫn.

- Điều khiển rắc rối.
- Cảm giác bắn giả tạo.
- AI kém.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 70%

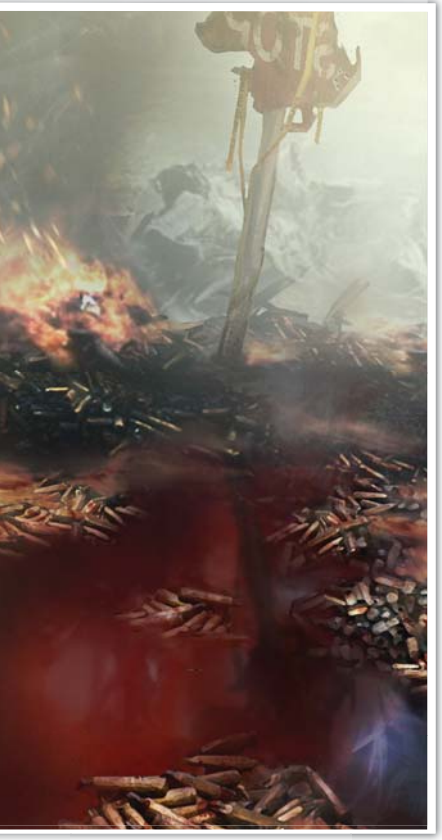
CÁCH CHƠI 50%

7

Phần mở đầu khá mờ nhạt của game là một chướng ngại rất lớn mà chỉ những ai có đủ kiên nhẫn để vượt qua mới có thể thực sự thưởng thức cốt truyện của trò chơi.

Có một khởi đầu khá bình thường hệt như các game bắn súng đang rất phổ biến ngày nay, Spec Ops: The Line chỉ nổi bật nhờ vào sự khác biệt trong bối cảnh: Dubai – thành phố biểu tượng của giàu sang và xa hoa bất ngờ bị chôn vùi trong bão cát. Chiến dịch sơ tán được Mỹ thực hiện bằng sư đoàn bộ binh 33rd dưới quyền đại tá John Konrad đến nơi đây hoàn toàn thất bại khi lực lượng này hoàn toàn bặt vô âm tín. Biệt đội Delta của Walker, Lugo và Adams được quân đội Mỹ gửi đến Dubai để giải cứu những người sống sót và tìm hiểu những gì đang diễn ra, nhưng ngay từ những thời khắc đầu tiên, quang cảnh hoang tàn và hỗn loạn với xe cộ bị bỏ lại, hành lý vương vãi khắp nơi, những lời kêu cứu được viết một cách vội vã trên các bức tường đã phần nào cho thấy không một điều tốt lành nào đang chờ đợi game thủ trong thành phố phù hoa này.

Với lối chơi hoàn toàn phụ thuộc vào hệ thống cover, các màn chơi của Spec Ops: The Line (SOL) luôn đầy rẫy các vật thể cho phép người chơi ẩn nấp và chiến đấu. Bạn có thể ra lệnh cho đồng đội tập trung bắn hạ những mục tiêu nguy hiểm như súng máy hay các tay bắn tỉa, ném lựu đạn vào đám đông đối thủ… Môi trường cũng là một loại vũ khí rất quan trọng mà game thủ luôn phải chú ý. Bạn có thể phá hỏng các mảng tường kính để dòng cát đổ vào vùi lấp đối thủ, bắn vỡ nơi đối phương đang đứng hay các thùng chất nổ được đặt khắp nơi trong game. Đây là một điều rất quan trọng trong chiến đấu, nhất là ở các độ khó cao hơn bởi kẻ thù thường khá dai sức trong khi đạn dược được cung cấp khá ít ỏi. Các loại vũ khí xuất hiện trong game khá phong phú, bao gồm nhiều loại vũ khí khác nhau như súng ngắn, tiểu liên, súng trường và cả súng chống tăng, với cảm giác bắn khá chính xác và thú vị.



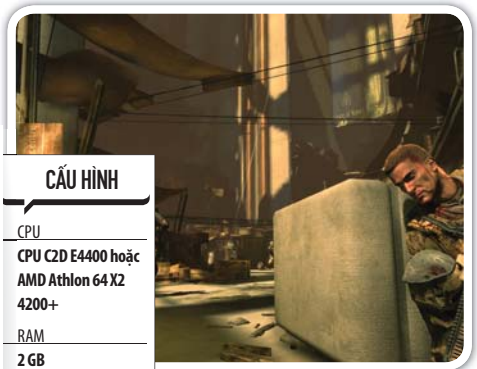
Tuy nhiên, một kho vũ khí phong phú chỉ là một phần nhỏ trong một tựa game bắn súng. Hệ thống điều khiển cũng đóng một vai trò rất quan trọng trong lối chơi của thể loại này, và tiếc thay SOL sở hữu hệ thống điều khiển được thiết kế vụng về và gây ra rất nhiều rắc rối cho game thủ. Đặc biệt, việc đặt hai chức năng ẩn nấp và chạy nước rút cho cùng một phím Space tỏ ra hết sức phiền toái: sẽ có vô số lần bạn ấn Space để bỏ chạy khỏi một quả lựu đạn, nhưng nhân vật của bạn sẽ nấp ngay vào một chướng ngại nào đó kề bên và màn hình Loading sẽ xuất hiện như một sự trêu gan game thủ. Ngay cả cảm giác có được khi điều chỉnh tâm ngắm bằng chuột cũng tỏ ra hết sức kỳ quái, thiếu chính xác và "trơn tuột" một cách khó hiểu mà không hề vững chắc và chuẩn xác như tất cả các game bắn súng khác ngày nay. AI kém cỏi của game thể hiện rõ nhất khi những kẻ thù của bạn – bất kể là dân thường có vũ trang hay binh sĩ chuyên nghiệp – đều đứng phơi mình giữa lằn đạn và chỉ biết bắn xối xả về phía người chơi. Ở những độ khó cao hơn, sự cải thiện duy nhất về AI là chúng có khả năng ném lựu đạn thường xuyên hơn và ném rất chính xác vào chỗ nấp của nhân vật chính, khiến cho nhược điểm về phím Space càng khiến game thủ bực mình.

Sau những giờ phút đầu tiên tỏ ra khá bình thường và nhàm chán, câu chuyện của Spec Ops: The Line bắt đầu trở nên hấp dẫn khi game thủ khám phá ra điều gì đang diễn ra với sư đoàn bộ binh 33rd. Game thủ sẽ nhận thấy sự quen thuộc giữa SOL với cuốn tiểu thuyết Heart of Darkness của tác giả Joseph Conrad và bộ phim Apocalypse Now bởi nhiều điểm tương đồng về cốt truyện, nhân vật và cả bởi nhân vật John Konrad trong game. Ở nhiều thời khắc trong SOL, người chơi sẽ dần bị bắt buộc phải làm ra những lựa chọn không phải giữa thiện và ác, mà là giữa hai điều ác như nhau. Bất kể bạn lựa chọn điều gì, chúng đều sẽ có ảnh hưởng lên hai người đồng đội, và phần nào làm thay đổi cả trò chơi khi bạn ngày càng tiến gần đến với "sự thật". Tuy nhiên, nhà phát triển tỏ ra khá yếu kém trong việc thể hiện sự dằn vặt của nhân vật, bởi những khoảnh khắc cảm xúc khi buộc phải đưa ra những lựa chọn khó khăn thường bị nhấn chìm bởi những pha đọ súng khốc liệt xuất hiện ngay sau đó. Bạn sẽ không còn thời gian để cảm thán những hành vi của mình, mà thay vào đó là nỗ lực hạ gục những đối thủ đang tìm mọi cách để khiến bạn nằm yên mãi mãi.

Game sở hữu một nền đồ họa khá đẹp mắt, đặc biệt là nhờ vào bối cảnh độc đáo của mình. Mặc dù màu sắc chủ đạo của cả trò chơi là sắc vàng của cát, nhưng nhà phát triển cũng đã tạo ra được một vài khung cảnh khá đẹp mắt xen giữa "khu rừng bê tông" của Dubai. Hiệu ứng ánh sáng đẹp mắt được thể hiện qua ánh mặt trời chói chang giữa sa mạc, những ngọn đèn leo lét trong bão cát và cả ánh nắng yếu ớt chen qua những tòa nhà cao tầng. Vân bề mặt được thực hiện chi tiết, nhưng nhược điểm load chậm của engine Unreal vẫn tồn tại khiến nhiều khung hình trong game mất đi sự đẹp mắt vốn có của nó. Phần âm thanh bao gồm nhiều thành phần khác nhau như tiếng động của môi trường, tiếng súng và nhạc nền đều được thực hiện tốt, đặc biệt là khi bạn chú ý đến những bản nhạc được phát bởi "Radio Man", một nhân vật bí ẩn chỉ xuất hiện qua những chiếc loa nằm rải rác trong game.

Với nhiều kết thúc khác nhau và những câu hỏi về luân lý, đạo đức được đưa vào, Spec Ops: The Line đã cố gắng tạo nên một game trong đó người chơi phải đặt ra nhiều nghi vấn về mục đích và cả ranh giới mong manh giữa sự điên cuồng và thanh tỉnh, từ đó tạo nên một cốt truyện có chiều sâu và có phần chất lượng. Game sở hữu nhiều kết thúc khác nhau tùy thuộc vào những điều mà game thủ đã làm trong suốt quá trình chơi cũng như vào số phận của một số nhân vật phụ. Tuy nhiên, với những gì đã thể hiện, chắc hẳn không nhiều game thủ có đủ kiên nhẫn để chơi lại trò chơi này sau kết thúc đầu tiên.

HUỲNH LÊ



CẤU HÌNH

CPU	CPU C2D E4400 hoặc AMD Athlon 64 X2 4200+
RAM	2 GB
VGA	GF8600GS hoặc HD2600XT
HDD	6 GB
OS	XP / Vista / 7

PC

SID MEIER'S CIVILIZATION V: GODS & KINGS

THÁNH THẦN & VUA CHÚA

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Firaxis Games

PHÁT HÀNH
2k Games

NGÀY PHÁT HÀNH
19/6/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

- Sự trở lại của tôn giáo gia tăng giá trị màn chơi.
- Thêm nhiều nền văn minh mới để khám phá.
- 3 màn chơi mới, đặc biệt là Empires of the Smokey Skies rất hay.

- AI vẫn dở tệ.
- Vẫn còn nhiều lỗi của bản gốc.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 85%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 80%

CẢM NHẬN 85%

CÁCH CHƠI 85%

8,4

Đối với các fan ham mê thể loại chiến thuật theo lượt thì chắc hẳn không thể không biết đến cái tên Civilization (CIV) – dòng game chiến thuật nổi đình nổi đám của hãng Firaxis. CIV mang nhiều nét đặc trưng rất riêng, điển hình là lối chơi có diễn biến phi tuyến tính, không quá đặt nặng những vấn đề như cốt truyện hoặc yếu tố lịch sử như seri Total War. Bạn sẽ được toàn quyền quyết định vận mệnh của quốc gia mình theo bất cứ kiểu nào bạn thích. Yếu tố gây nghiện của CIV còn thể hiện qua những trường đoạn vui tươi đi kèm với những giai đoạn khó khăn, phức tạp trong việc quản lý vương quốc. Thông thường, những phần bạn nhớ nhất chính là những khoảnh khắc hào hùng khi bạn khởi đầu được một game thuận lợi và cuối cùng giành quyền thống trị toàn thế giới. Hẳn nhiều người đã từng phải đấn đo giữa việc đi ngủ hoặc chơi thêm chỉ một lượt nữa thôi. Bản thân người viết đã nhiều lần chỉ buông phím dừng chuột khi trời vừa sáng, đủ chứng tỏ CIV quả thật có sức lôi cuốn rất lớn. Tuy nhiên khi CIV5 ra đời, nhiều người hâm mộ than phiền rằng nhà sản xuất đã thay đổi hơi lố, quá nhiều nét đặc trưng của dòng game đã bị lược bỏ dù CIV5 vẫn có doanh thu cao. Theo sau đó là nhiều bản cập nhật được tung ra nhưng chúng chủ yếu chỉ thêm thắt vài nền văn minh mới nên không thể thỏa mãn phần đông thị hiếu của người chơi. May thay cuối cùng thì CIV cũng có một bản mở rộng đúng nghĩa với phiên bản Gods & Kings (G&K). Về cơ bản lối chơi của G&K không có gì khác biệt so với phiên bản gốc ngoài trừ một vài cải tiến đáng chú ý.

TÔN GIÁO TÁI XUẤT

G&K vẫn tiếp tục tăng cường thêm một số nền văn minh vào trò chơi (lên đến con số 34), bên cạnh đó nó cũng chứa các đơn vị quân mới, nhiều tình huống màn chơi hấp dẫn hơn và một thay đổi đáng kể: sự quay trở lại của tôn giáo như một thành tố quan trọng của game. Trước khi CIV5 chào đời, mỗi một sản phẩm trong seri này luôn luôn có yếu tố tôn giáo cho đến tận CIV4, nhưng với hằng hà sa số thay đổi trong CIV5 Firaxis cảm thấy sẽ là quá nặng nề cho người chơi nếu bắt họ phải quan tâm thêm yếu tố này bên cạnh việc điều khiển chiến trận và giải quyết các vấn đề ngoại giao. Nhưng cuối cùng thì tôn giáo đã quay trở lại và

CẤU HÌNH

CPU
C2D 1.8 Ghz

RAM
2 GB

VGA
Geforce 6800 GS / Radeon HD 2600 XT

HDD
1 GB (chưa tính bản gốc)

OS
XP / Vista / 7

bạn sẽ phải chọn lựa tôn giáo nào cho nên văn minh của mình. Liệu tính năng này có làm cho CIV5 trở nên cuốn hút hơn trong mắt người dùng hay không?

Vào thời điểm bắt đầu của trò chơi, bạn được lựa chọn sẽ thờ vị thần nào và tôn giáo của bạn sẽ được định hình bằng cách xây dựng các điện thờ cụ thể, thông qua đó các đặc tính của tôn giáo đó cũng dần hé lộ rõ ràng hơn. Trò chơi cũng có các tôn giáo được xây dựng sẵn dựa trên các tôn giáo có thật trên thế giới, bạn hoàn toàn có thể đổi tên và tạo nên một tôn giáo, nền văn minh của riêng mình. Tôn giáo cũng phải tiêu tốn một loại kinh phí để hoạt động. Kinh phí đó chính là đức tin được tạo ra bởi các thần điện - nơi thờ phụng vị thần đại diện cho tôn giáo của vương quốc. Từ đây, mọi thứ lệ thuộc vào người chơi để phát triển tôn giáo thành một hệ thống rộng lớn hơn, hoàn chỉnh hơn. Tuần tự, bạn sẽ có khả năng triệu hồi nhà tiên tri và các nhà truyền đạo để truyền bá tôn giáo bạn thờ phụng ra toàn cầu. Càng truyền bá rộng rãi bao nhiêu, bạn càng có nhiều điểm đức tin và có thể sử dụng để "mua" thêm điện thờ, các công trình phụ trợ và các đơn vị khác. Đây là một thay đổi lớn so với CIV4 vì khi đó bạn chỉ có thể chọn một tôn giáo ngẫu nhiên và từ đó chứng kiến mọi việc tự thân vận động, nay bạn đã có thể uốn nắn con đường phát triển của tôn giáo và sử dụng giáo hội như một nguồn lực hữu hiệu trong việc bành trướng lãnh thổ và gia tăng sức mạnh của vương quốc. Tuy nhiên bạn hãy cẩn trọng với mọi quyết định của mình vì mọi việc đều có 2 mặt lợi hại của nó.

HẢI QUÂN, GIÁN ĐIỆP TỎA SÁNG

Hệ thống chiến đấu đã được tinh chỉnh lại trong G&K, tăng thêm nhiều điểm kinh nghiệm cũng như khả năng tinh chỉnh cho từng đơn vị quân. Vì vậy, bạn có thể lên cấp cho các đơn vị một cách hiệu quả hơn và cũng khiến bạn cẩn trọng hơn trong việc sử dụng các đơn vị quân có cấp độ cao. Nếu đơn vị tàu chiến của bạn đã chiến thắng trong nhiều trận và có hỏa lực tuyệt vời với việc tấn công các thành phố ven biển thì chắc chắn bạn không muốn đơn vị này nằm lại dưới đáy biển một cách oan uổng. Hải quân còn được tăng cường thêm các đơn vị quân có khả năng đánh cận chiến. Ví dụ như đơn vị quân Galleas với khả năng đánh tầm xa vào thành phố và tăng cường thêm với quân lính thủy đánh bộ, khiến cho khả năng tấn công các thành phố ven biển tăng lên một cách rất đáng kể.

Song song với hải quân, hoạt động tình báo luôn là một phần quan trọng của game. Khi bạn tiến vào kỷ nguyên phục hưng, bạn sẽ được phép tạo ra các đơn vị gián điệp đầu

tiên. Bạn có thể đưa họ vào thành phố của quân địch, khi đó gián điệp có thể phá hoại bầu cử địa phương, tác động đến chính quyền thành phố và mang cho bạn lợi thế không hề nhỏ về đối ngoại, hoặc đơn giản chỉ là giám sát hoạt động của đối phương để biết họ có đang chống lại bạn hay không. Bạn cũng có thể sử dụng gián điệp để đánh cắp các công nghệ mà mình mong muốn, nhưng hãy đề phòng vì quân địch cũng có thể làm điều tương tự. Bạn sẽ phải xây dựng các công trình như đồn cảnh sát hay trảm kiểm soát an ninh để chống lại gián điệp của địch, đây có thể là cuộc đấu trí khá cam go giữa các phe vì có khi gián điệp đã thâm nhập và gây thiệt hại to lớn, đẩy uất ức cho bạn trước khi bạn kịp hoàn thành các công trình bảo vệ.

CẢI TIẾN NỘI DUNG

Điểm nhấn đáng chú ý nhất của G&K chính là 3 màn chơi Fall of Rome, Into the Renaissance và đặc biệt là Empires of the Smokey Skies (EoSS). Mỗi màn đều đi kèm nhiều nhiệm vụ riêng lẻ tạo điều kiện cho bạn tận dụng triệt để nhất các công trình, quân lính và chiến thuật của từng chủng tộc. Chiến thắng dựa trên 5 yếu tố cụ thể (bạn phải hoàn thành ít nhất 3 yếu tố) và EoSS chứa một cây công nghệ hoàn toàn khác biệt kể từ nhánh Steam Power trở đi với sự xuất hiện của các loại phương tiện trên không lẫn trên bộ cùng nhiều điều khoản xã hội, tôn giáo khác biệt. Điều này tạo nên kha khá các đặc tính thú vị, tinh tế chờ bạn khám phá khi trò chơi bước vào giai đoạn cao trào.

Phần chơi mạng vẫn dễ gây buồn chán như xưa vì thời gian tải game giữa các lượt đi khá lâu, nhất là khi có nhiều chủng tộc cùng tồn tại trong một màn chơi, ở giai đoạn các nền văn minh đã phát triển khá rộng lớn. Tuy các lượt đi diễn ra đồng thời nhưng bạn vẫn phải chờ đợi những người chơi khác kết thúc lượt đi của họ, cảm giác nhìn màn hình liên tục nhảy từ chỗ này sang chỗ khác rất lâu mà không làm được gì khiến không ít người chơi cụt hứng. Ngoài yếu điểm này ra thì phần chơi mạng hoàn thành tốt vai trò của mình khi cống hiến cho bạn những trận giao tranh rất gay cấn và sôi nổi.

Đồ họa cũng duy trì được chất lượng tốt với các tùy chọn linh hoạt về sử dụng công nghệ DirectX 9 hoặc DirectX 10/11. Trừ độ chi tiết cũng như sắc nét của các hiệu ứng cháy nổ, ánh sáng, phản chiếu thì sự khác biệt giữa 2 nền tảng thật sự rất nhỏ. Nhạc nền vẫn không phải là thế mạnh của CIV5 trong G&K, chúng cứ lẳng lặng trôi qua vì nhịp điệu có lẽ không phù hợp với những diễn biến đang xảy ra trên màn hình. Cũng may khi các hiệu ứng âm chiến trận khác lại rất bắt tai, góp phần đẩy sự nhộn nhịp của trò chơi lên cao tạo cảm hứng thú vị cho người dùng.

PHẦN NÀO MẤT CHẤT, NHƯNG VẪN VUI...

CIV ra mắt vào những ngày đầu của năm 1991, mỗi phiên bản của trò chơi càng ngày càng gia tăng về độ phức tạp. Khi CIV5 cải tiến gần như toàn diện nội dung của game, lược bỏ yếu tố tôn giáo và gánh chịu vô số chỉ trích từ phía game thủ thì G&K là một chiêu bài để hãng Firaxis giành lại thị hiếu và thiện cảm của khách hàng đối với seri nổi tiếng này. Tuy nhiên những lỗi nghiêm trọng của CIV5 lại không thể được khắc phục thông qua một phiên bản mở rộng, bạn sẽ vẫn thấy đối thủ máy ra những quyết định hết sức ngớ ngẩn hoặc đôi khi màn hình chờ quay liên tục giữa các lượt đi của đối phương khiến bạn phải khởi động lại trò chơi. Vì vậy thái độ của bạn đối với G&K tùy thuộc vào việc bạn yêu thích dòng game này ở mức độ nào. Nếu là một fan gạo cội, hẳn bạn sẽ dễ dàng cho qua những sai sót này và dành niềm tin cho phiên bản CIV6 sắp tới. Ngược lại, nếu là một người mới làm quen với seri CIV thì có thể bạn sẽ hào hứng vào khoảng thời gian đầu khai phá những đặc tính thú vị nhưng sẽ mau chóng thất vọng vì nhiều lỗi vụn vặt hay độ phức tạp cao, rối rắm trong cách điều khiển micro của trò chơi.

THIÊN MINH

THE GAMES XPO TGX12 ASIA'S MOST COMPREHENSIVE GAMES EXPO VIETNAM

THE GAMES XPO & WORLD CYBER GAMES VIỆT NAM 2012

The Games Xpo (TGX), một trong các sự kiện eSports lớn nhất khu vực Đông Nam Á hiện nay, sẽ được tổ chức lần đầu tiên tại Việt Nam vào ngày 11,12/8/2012, tại Cyzone Cybercafe, Đống Đa, Hà Nội.

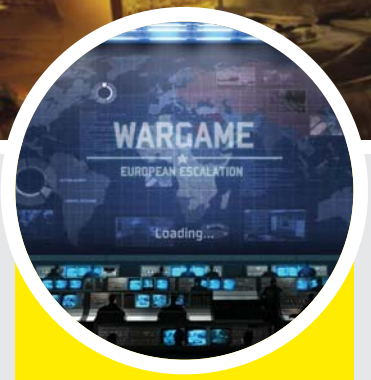
Một số giải đấu eSports lớn khác trong khu vực sẽ cùng song hành với TGX Việt Nam như vòng loại WCG Việt Nam; vòng loại Asia E-Sports Cup, và cuối cùng là giải đấu TGX chọn ra đại diện tham dự WCG Asia và Asian Cyber Games vào tháng 9 và 12.

Sự kiện cũng thu hút và nhận được sự tài trợ các hãng sản xuất thiết bị CNTT, hãng sản xuất và phát hành game nổi tiếng như nVIDIA, Kingston, Cooler Master, E-club và VTC Game.

Để biết thêm thông tin về sự kiện, hãy truy cập website *(www.thegamesxpo.com/vn)* hoặc trang Facebook Fanpage *(www.facebook.com/tgxvn)* của TGX Việt Nam 2012.

WARGAME: EUROPEAN ESCALATION (PC)

ĐẠI CHIẾN CHÂU ÂU



Điều gì sẽ xảy ra nếu cuộc Chiến tranh Lạnh kéo dài gần 40 năm được thay thế bằng một cuộc chiến tranh thật sự nổ ra . Hãng phát triển Eugen Systems, cha đẻ của R.U.S.E., sẽ cho các bạn thấy câu trả lời khi mang đến một tựa game chiến thuật thời gian thực: Wargame: European Escalaion (WEE).

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Chiến thuật

PHÁT TRIỂN
Eugen Systems

PHÁT HÀNH
Focus Home Interactive

NGÀY PHÁT HÀNH
23/2/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

» Khí tài quân sự rất đa dạng với hơn 300 loại đơn vị quân khác nhau.
» Cách chơi thử thách và hấp dẫn.
» Đồ họa và âm thanh xuất sắc.

» Chỉ hỗ trợ 1vs1 khi chơi Skirmish với A.I.

Thế giới trong WEE là một thế giới giả định, nơi mà một cuộc chiến tranh nổ ra vào năm 1975 ở châu Âu với vũ khí hạt nhân hủy diệt, những vũ khí mà nếu được sử dụng, các cuộc chiến tranh sẽ chỉ còn tính bằng giây.

CÁCH CHƠI ĐỘC ĐÁO!

Được tạo nên bởi Eugen Systems, studio phát triển R.U.S.E. và phát hành bởi Focus Home Interactive, WEE là một tựa game chiến thuật thời gian thực mang tính thực tế cao. WEE đặt người chơi vào vai trò chỉ huy một trong hai lực lượng. Các khí tài quân sự do hai bên sử dụng đều dựa trên những thiết kế quân sự có thực trong lịch sử, bao gồm xe tăng, bộ binh, xe trinh sát, pháo binh, xe tiếp tế và trực thăng.

Mỗi đơn vị quân đều yêu cầu những điều kiện riêng, mang theo một cơ số đạn và nhiên liệu riêng của mình. Chúng đều có giới hạn và có thể ảnh hưởng quá trình tác chiến, chẳng hạn một đơn vị quân cạn nhiên liệu và sẽ mất khả năng di chuyển. May thay, WEE cho phép người chơi tiếp tế cho lực lượng của mình bằng cách sử dụng xe tải hoặc trực thăng. Tuy nhiên, bạn hãy cẩn thận vì những phương tiện tiếp tế đó hoàn toàn có thể bị kẻ địch phục kích và cướp lấy dễ dàng!

Số lượng khí tài quân sự trong trò chơi nhiều đến kinh ngạc. Với hơn 300 khí tài, người chơi sẽ được tự do lựa chọn để mở khóa và mang theo vào chiến trường (game chỉ cho phép người chơi mang theo 25 loại đơn vị vào chiến trường). Một loại xe tăng có thể có nhiều biến thể, giáp chắn cũng như vũ khí sẽ mạnh yếu khác nhau, và đồng thời chi phí cũng sẽ tiêu tốn khác nhau.

Không giống như trong R.U.S.E., không chỉ bộ binh mà cả xe tăng

cũng có khả năng ẩn mình trong rừng hay thành phố. Tất nhiên, mỗi đơn vị sẽ có một kích cỡ riêng, đơn vị càng lớn thì khả năng bị phát hiện càng cao. Phương tiện di chuyển có thể bị mắc kẹt bởi địa hình như đầm lầy, và mỗi khu rừng đều có thể ẩn chứa một mối nguy hiểm đang chờ đón người chơi.

Vũ khí trong trò chơi cũng rất đa dạng và chứa đựng nhiều hiệu ứng riêng biệt. Một đơn vị quân có thể được trang bị tới ba loại vũ khí khác nhau để sử dụng trong ba hoàn cảnh khác nhau. Tuy nhiên, mỗi vũ khí đều sở hữu một lượng đạn giới hạn đòi hỏi người chơi phải tính toán kỹ trong việc bật - tắt lựa chọn vũ khí để sử dụng nhằm tiết kiệm đạn dược.

Nhờ việc sử dụng engine IRISZOOM, WEE cho phép người chơi khả năng phóng to cận cảnh vào từng đơn vị quân, chứng kiến những chiếc xe tăng của mình di chuyển, lao vào cuộc chiến tấn công với những hiệu ứng ấn tượng. Đồng thời, WEE còn cho phép người chơi thu nhỏ bản đồ về dưới dạng hiển thị vệ tinh để có thể thâu tóm toàn bộ chiến trường rộng lớn. IRISZOOM đã tạo cho trò chơi một chất điện ảnh độc đáo, trong khi vẫn duy trì được tính chân thực của mình.

Âm thanh trong trò chơi cũng đã hoàn thành tốt nhiệm vụ khi thể hiện được tiếng súng bắn hay tiếng đạn nổ một cách chân thực, tạo nên một không khí chiến tranh đầy bi tráng.

PHẦN CHƠI ĐƠN ĐẦY THỬ THÁCH

Phần chơi đơn của WEE là một chuỗi những chiến dịch liên kết nhau chặt chẽ. Tình hình căng thẳng tại biên giới Đông – Tây Đức vào những năm 70 gia tăng dẫn đến biến động xảy ra tại Ba Lan, và rồi rộng hơn là cả một cuộc chiến tranh quy mô lớn cuối những năm 80.

Người chơi được cấp trước một số lượng giới hạn các loại đơn vị, và thông qua những cuộc chiến, các đơn vị sẽ gia tăng kinh nghiệm, tăng cường khả năng chiến đấu của họ cũng như khả năng phát hiện kẻ địch từ khoảng cách xa hơn. Tuy nhiên, để mất một đơn vị sẽ đồng nghĩa với việc mất vĩnh viễn. Điều đó

đồng nghĩa với việc nếu bạn để tổn thất quá nặng nề ở những nhiệm vụ đầu tiên, bạn sẽ gặp khó khăn rất lớn để có thể hoàn thành chiến dịch. Vì vậy, người chơi sẽ cần phải tính toán và có một chiến thuật hợp lý để có thể hoàn thành chiến dịch với tổn thất ít nhất.

Người chơi sẽ được tặng thưởng sao khi hoàn thành các nhiệm vụ, và nhờ các ngôi sao này, người chơi có thể mở khóa các khí tài quân sự khác, dành cho cả chơi đơn và chơi mạng. Điều này sẽ khuyến khích người chơi hoàn thành các nhiệm vụ, bao gồm cả nhiệm vụ phụ để có thể đạt được nhiều sao nhất có thể, và nhờ đó, có được một đội quân hùng mạnh hơn. Tuy nhiên, trong hầu hết các chiến dịch, nhiều đơn vị mạnh lại không xuất hiện ngay từ đầu, và điều đó khiến người chơi phải suy nghĩ và lựa chọn hợp lý giữa việc sử dụng sao mở khóa các đơn vị quân để hoàn thành chiến dịch, hay nhằm mục đích mang chúng vào các trận chiến trên mạng.

PHẦN CHƠI MẠNG ẤN TƯỢNG!

Tham gia vào phần chơi mạng, người chơi có nhiều lựa chọn cho một trận đấu. Với một số lượng lớn bản đồ, WEE cho phép người chơi thi đấu một mình cũng như bắt cặp với người chơi khác. Các trận đấu có thể diễn ra trên bản đồ nhỏ 1 đấu 1, tầm trung 2 đấu 2 hay thậm chí lên tới 4 đấu 4 trên một bản đồ cỡ lớn.

Các bản đồ được thiết kế độc đáo và cân bằng, từ đó mang lại nhiều chiến thuật bất ngờ. WEE cũng đòi hỏi người chơi phải có những chiến thuật tấn công - phòng thủ hợp lý. Bạn không thể bắt đầu với 12 chiếc trực thăng lao thẳng tới căn cứ đối phương, vì chúng sẽ dễ dàng bị bắn gục chỉ bởi 3 đơn vị phòng không nếu đối phương đã chuẩn bị sẵn. WEE cho phép người chơi lựa chọn nhiều chế độ chơi như chiến đấu trong một thời gian giới hạn hay thi chiếm đóng cứ điểm.

Hệ thống mở khóa trong phần chơi mạng có chiều sâu hơn so với phần chơi đơn. Người chơi được phép tiếp cận với tất cả các đơn vị quân của cả một khối, chứ không phải một quốc gia duy nhất. Người chơi có thể bỏ ra hàng giờ đồng hồ chỉ để sắp xếp một lực lượng ưng ý cũng như vạch ra một chiến thuật hợp lý.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	90%
CỐT TRUYỆN	90%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	90%

9

LỜI KẾT

Tiếp thu những bài học có được từ R.U.S.E., Eugen Systems đã tạo nên một trải nghiệm hoàn toàn mới lạ và độc đáo dành cho game chiến thuật thời gian thực với WEE. Việc sở hữu một phần chơi đơn mang tính thử thách cao, cùng cách kể chuyện đơn giản nhưng thú vị, và mảng chơi mạng đòi hỏi sự suy nghĩ cẩn thận và lập chiến thuật hợp lý, WEE là một tựa game đáng để sở hữu cho các fan ruột của thể loại game chiến thuật thời gian thực.

HẢI MINH

ADVENTURES OF SHUGGY PC EVERYONE E ESRB

CUỘC PHIÊU LƯU KỲ THÚ CỦA SHUGGY

Trò chơi đưa chúng ta đến với những chuyến phiêu lưu kỳ thú của Shuggy, một chú ma cà rồng trẻ tuổi ngộ nghĩnh.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Giải đố

PHÁT TRIỂN
Smudged Cat Games

PHÁT HÀNH
Smudged Cat Games

NGÀY PHÁT HÀNH
14/6/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Số lượng màn chơi phong phú.
» Các câu đố hấp dẫn, nhiều thể loại.
» Chế độ chơi đa dạng.
» Hình ảnh và âm thanh vui nhộn.

» Các màn chơi đôi khi tạo áp lực khá căng!
» Không hỗ trợ tay cầm.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 80%
ÂM THANH 80%
CỐT TRUYỆN 85%
CẢM NHẬN 90%
CÁCH CHƠI 90%

8,5

Shuggy vừa được thừa kế một tòa lâu đài màu xám đồ sộ từ người ông mới mất của mình. Cuộc phiêu lưu mở ra khi Shuggy của chúng ta đẩy cánh cửa để bước vào tòa lâu đài. Bên trong là một mớ hỗn độn, khắp nơi là chuột, nhện, ong, bẫy điện, những quả cầu gai và còn rất nhiều thứ khác nữa. Và đây là lúc các câu đố của game "nhảy múa" cùng người chơi.

Smudged Cat Games đã khéo léo kết hợp những pha bay nhảy trong các game "platform" (như Mario là một điển hình) cùng các câu đố đòi hỏi sự nhanh nhạy để tạo nên thế giới của Shuggy. Nhiệm vụ của người chơi là vượt qua các câu đố trong thời gian ngắn nhất, và bạn có thể so sánh thời gian hoàn thành một câu đố của mình với những người chơi khác thông qua bảng xếp hạng trực tuyến.

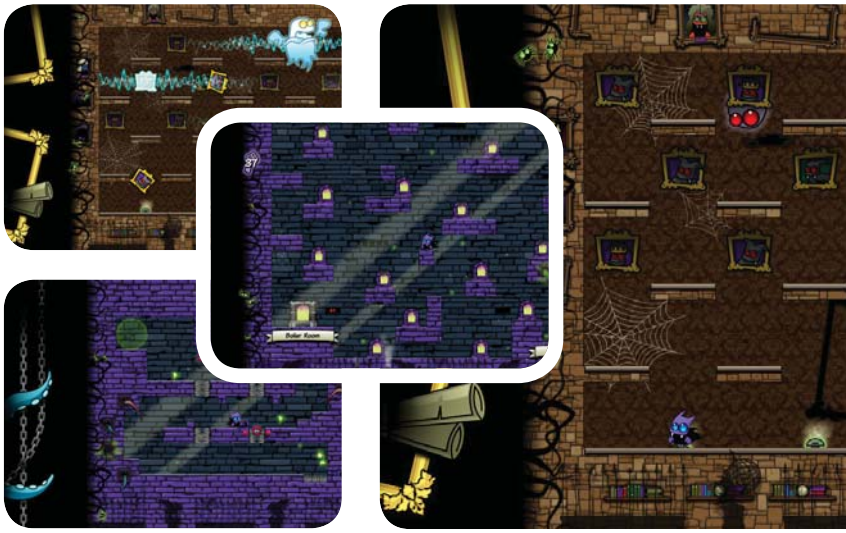
SỐ LƯỢNG MÀN CHƠI PHONG PHÚ

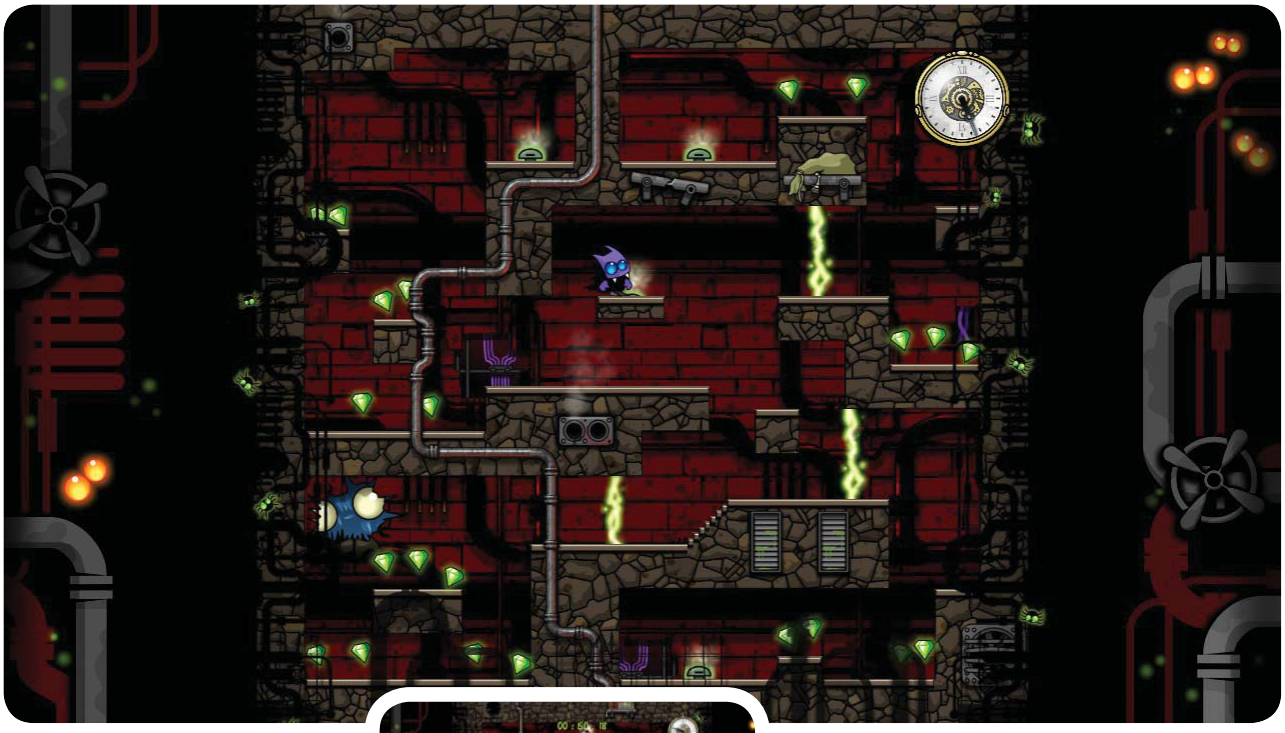
Số lượng màn chơi trong những chuyến phiêu lưu của Shuggy lên đến hơn… 100 màn, chia ra làm 5 khu vực chính: nhà ngục, phòng hơi nước, thư viện, tháp đồng hồ và hầm mộ. Tại những nơi này Shuggy sẽ đụng độ các sinh vật đang làm náo loạn tòa lâu đài, anh chàng vừa phải né tránh chúng vừa phải dọn dẹp sạch sẽ các căn phòng thông qua việc thu thập các viên kim cương.

Chỉ cần sơ ý chạm phải lũ sinh vật phá phách, Shuggy của chúng ta sẽ trở lại vạch xuất phát của câu đố trong căn phòng đó. Dọn sạch một căn phòng sẽ giúp bạn mở khóa các căn phòng tiếp theo, và tại mỗi khu vực đều có một phòng chứa trùm mà bạn cần phải giải quyết.

Cách điều khiển trong trò chơi khá đơn giản. Game không yêu cầu bạn phải học thuộc hàng tá các phím bấm hay tổ hợp phím để điều khiển, tất cả những gì bạn cần là bốn phím WASD để di chuyển, một phím để nhảy và một phím để kích hoạt các khả năng đặc biệt được cung cấp trong các câu đố.

Tuy có số lượng màn chơi lớn như vậy nhưng các câu đố của trò chơi không hề đơn giản và nhàm chán. Có rất nhiều dạng câu đố được ẩn chứa trong các căn phòng trong hành trình của Shuggy và hầu hết yêu cầu bạn nhiều hơn là việc chỉ nhảy nhót để thu thập đủ kim cương. Có lúc bạn có thể sẽ phải xoay cả căn phòng để mở đường di chuyển trong mê cung, có lúc bạn sẽ điều khiển nhiều Shuggy phối hợp cùng nhau để vượt qua câu đố. Một số căn phòng cho phép Shuggy tạo ra một chiếc bóng sau mỗi 30 giây, và bạn sẽ phải tìm cách kết hợp cùng những chiếc bóng để hoàn thành





màn chơi đó. Tất cả những căn phòng đặc biệt này được trải đều khắp lâu đài và chờ đợi Shuggy khám phá.

ĐA DẠNG CHẾ ĐỘ CHƠI

Ngoài chế độ chơi đơn với hơn 100 màn chơi đầy thử thách, Adventures of Shuggy còn cho phép hai người chơi "cộng tác" (co-op) với nhau trên cùng một máy. Với 36 màn chơi và 5 nhân vật để lựa chọn, nhiệm vụ của hai người sẽ là phối hợp cùng nhau để thu thập kim cương vượt qua câu đố. Những câu đố cùng các thách thức mới đòi hỏi hai người chơi phải kết hợp nhuần nhuyễn với nhau.

Bên cạnh đó, tại mỗi màn chơi bao gồm cả chơi đơn và phối hợp, Smudged Cat Games đều cung cấp cho người chơi một bảng xếp hạng trực tuyến. Thông qua bảng xếp hạng, người chơi có thể so sánh thành tích của mình với những người chơi khác trên mạng. Bảng xếp hạng sẽ khuyến khích người chơi thử lại những màn chơi mà mình đã vượt qua nhằm đạt thành tích cao hơn mà không gây nhàm chán.

THẾ GIỚI MA QUÁI VUI NHỘN

Đồ họa của game được thiết kế rất phù hợp với trò chơi, vừa đơn giản đối với một trò chơi 2D, vừa chi tiết và tạo nên chiều sâu cho một tòa lâu đài bị ma ám. Phong cách thiết kế dưới dạng hoạt hình tạo nên một thế giới riêng của trò chơi, một thế giới vui nhộn, đầy màu sắc, nơi có những nhân vật ngộ nghĩnh, kỳ quặc và không kém phần ma quái.

Ngay cả âm thanh trong game cũng chứa đầy âm hưởng của sắc màu và sự vui tươi. Khi bạn nghe những bản nhạc trong game lần đầu tiên, bạn sẽ có cảm tưởng như mình đang xem một chương trình hoạt hình ở những năm thập niên 80. Giai điệu độc đáo của các bản nhạc nền là một sự lựa chọn hoàn hảo bổ trợ cho game, tạo nên một thế giới ma quái riêng trên chặng đường phiêu lưu của Shuggy.

MỘT TỰA GAME CUỐN HÚT!

Adventures of Shuggy là một trò chơi vui nhộn và mang tính thử thách cao. Dù chơi một mình hay chơi cùng bạn bè, bạn sẽ không bao giờ cảm thấy nhàm chán khi cùng chú ma ca rồng Shuggy khám phá tòa lâu đài cổ. Adventures of Shuggy thực sự là một tựa game đáng để thưởng thức trong mùa hè này.

HẢI MINH

SUPERBROTHERS: SWORD & SWORCERY EP iOS PC

BẢN HÙNG CA BI TRÁNG

Lần đầu nhìn vào hình ảnh của Sword & Sworcery EP (S&S:EP) do Superbrothers phát triển, người viết nghĩ "Lại một game 8bits? Hình gì xấu còn hơn cả Terraria!". Nhưng một cơ duyên đã khiến người viết đến với tựa game này, và rồi bị sức hấp dẫn đến mê ly của S&S:EP cuốn hút từ đầu cho đến phút cuối.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Capybara, Superbrothers, Jim Guthrie

PHÁT HÀNH
Capybara Games

NGÀY PHÁT HÀNH
16/06/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

» Lối chơi sáng tạo, cuốn hút
» Âm nhạc tuyệt đỉnh.

» Trò chơi hơi ngắn.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%
ÂM THANH 100%
CỐT TRUYỆN 95%
CẢM NHẬN 100%
CÁCH CHƠI 90%

9,5

BẢN HÙNG CA BI TRÁNG

S&S:EP kể về cuộc hành trình của nữ chiến binh Scythian hòng tìm kiếm cuốn sách cổ Megatome, phục hồi sức mạnh của ba tam giác thần thánh để phong ấn quỷ dữ. Và bạn, trong vai người bạn đồng hành của nữ anh hùng Scythian, sẽ phải giúp cô nàng giải các câu đố trong suốt cuộc hành trình giữa hai thế giới mơ và thực, để có thể mang lại sự yên bình cho nhân loại.

ĐƠN GIẢN NHƯNG ĐỘC ĐÁO!

Cốt truyện của trò chơi được dẫn dắt khá độc đáo. Trước mỗi phần chơi, bạn sẽ được gặp Archetype, trong bộ đồ hiện đại khá bảnh bao với điếu xì gà trong tay, mở đầu cho một chương tiếp theo trong cuộc hành trình cam go của nữ chiến binh Scythian. Nhưng khi bước chân vào chuyến phiêu lưu thì chính nữ anh hùng của chúng ta sẽ là người dẫn truyện, với giọng văn tự sự rất độc đáo và hài hước.

S&S:EP là một tựa game phiêu lưu thiên về giải đố, bạn sẽ di chuyển hay tương tác mọi thứ trong môi trường bằng chuột. Đây cũng là điều dễ hiểu vì S&S:EP xuất phát từ phiên bản dành cho iOS, tương tác bằng cảm ứng nên khi lên PC bạn sẽ phải dùng chuột để thay thế cho những ngón tay. Nếu bạn có một thiết bị chạy iOS (như iPod Touch, iPhone hay iPad) thì hãy dùng nó để có một trải nghiệm thú vị hơn.

Các câu đố trong game thật sự rất sáng tạo; không phải là kiểu tìm đồ vật hay kết hợp đồ vật thường thấy, mà sự độc đáo nằm ở chỗ mọi thông tin từ câu đố bạn nhận được là âm thanh, và bạn phải dựa vào đó để giải quyết các vấn đề. Mọi thứ thoạt trông có vẻ hóc búa nhưng thật sự rất đơn giản khi nhúng tay vào!

Các câu đố trong game đến với bạn thông qua những đoạn đối thoại với các nhân vật trong trò chơi, họ sẽ bật mí bạn cần làm gì tiếp theo. Cho nên hãy chú ý đến những cuộc đối thoại, hoặc khi bí đường bạn nên nhờ sự trợ giúp từ họ. Nếu có lỡ mất tập trung thì bạn cũng đừng lo vì những lời gợi ý đó bạn có thể tìm lại trong cuốn sách cổ Megatome.

Ngoài phần giải đố, S&S:EP còn mang đến cho bạn những màn chiến đấu rất kịch tính và hấp dẫn khi chạm trán những con quái vật ngáng đường. Khi ở trạng thái chiến đấu, bạn chỉ có hai việc để làm: tấn công và phòng thủ, với hai biểu tượng thanh kiếm và tấm khiên. Muốn tấn công hay phòng thủ thì bạn bấm chuột vào biểu tượng tương ứng.

Cách thức chiến đấu tuy đơn giản nhưng phải nói rằng "rất thú vị" vì công việc không đơn giản như bạn nghĩ. Trận chiến đòi hỏi người chơi phải bình tĩnh và thao tác chính xác… đến từng milimét! Người chơi dễ dính "chưởng" rất nhiều ở màn đấu trùm đầy gay cấn! Thật

sự, những trận đánh này (đặc biệt là những lúc đánh trùm) đã góp phần làm lối chơi S&S:EP thêm phần thú vị và lôi cuốn.

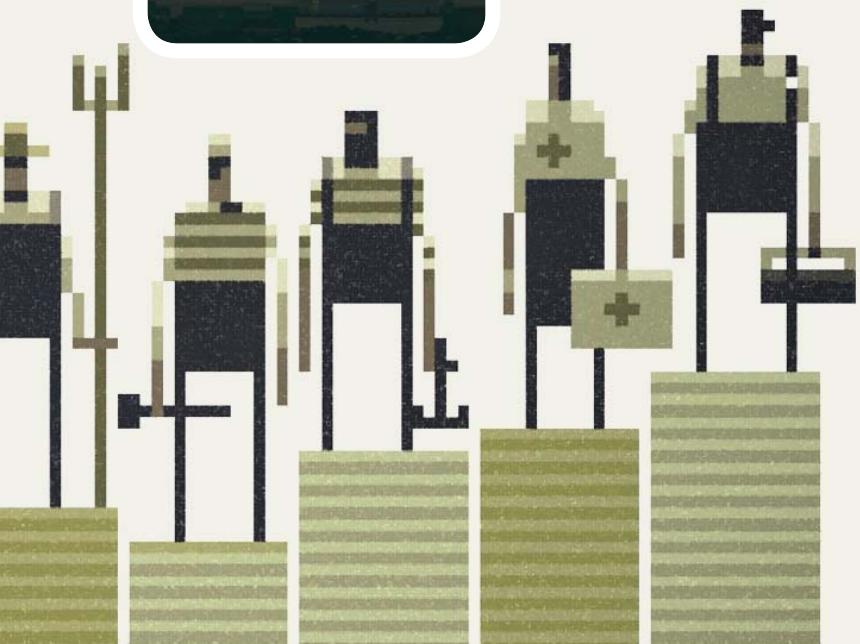
ÂM THANH TUYỆT ĐỈNH!

Với những tựa game khác, chúng ta đều nói về phần hình ảnh trước rồi mới bình luận về phần âm của trò chơi, nhưng đối với S&S:EP, có lẽ chúng ta phải đi ngược lại vì âm thanh chính là linh hồn của game.

S&S:EP được phát triển dưới sự hợp tác giữa Superbrothers và nhạc sĩ Jim Guthrie. Mỗi âm thanh trong trò chơi đều được chăm chút tỉ mỉ, từ tiếng bước chân trong nước, tiếng cười của những đứa trẻ, cho đến âm thanh sột soạt của chú hươu chạy vào lùm cây khi bạn đến gần; tất cả đều rất chi tiết, cả thế giới đến với bạn qua cảm nhận về âm thanh.

Vị nhạc sĩ tài ba của chúng ta còn mang đến cho game một hơi thở đầy ắp những cảm xúc khác nhau qua mỗi bản nhạc, lúc thì vui tươi, lạc quan khi mới bắt đầu cuộc hành trình; mọi thứ có vẻ chùn lại khi cơn bão kéo đến; rồi có lúc hồi hộp đến thót tim khi bạn bị con trùm dí theo sau lưng, hay có khi lại rất ma quái. Tất cả, thật sự đúng là tất cả, đều tạo được cho người chơi cảm nhận chính xác nhất trong từng khung cảnh của trò chơi.

Phải nói rằng, Jim đã làm quá xuất sắc công việc của mình, khi ông mang đến cho người chơi mọi cung bậc cảm xúc, một trải nghiệm tuyệt vời về âm nhạc và âm thanh mà không phải trò chơi nào cũng có được.



NGHỆ THUẬT TRỘN LẪN TRONG NGOẠI HÌNH XÙ XÌ

Chắc chắn qua cái nhìn đầu tiên, các bạn và cả người viết đều có thể nói rằng: đồ họa trong S&S:EP quá xấu! Nhưng đó chỉ là cảm nhận khi bạn là người đứng ngoài chưa hề đặt dấu chân vào cuộc phiêu lưu. Một khi đã trải nghiệm trò chơi, bạn sẽ thấy những hình ảnh này được làm "xấu" một cách có chủ ý!

Khi đã làm quen với S&S:EP bạn sẽ thấy cảnh nền được làm rất "chi tiết", bạn hoàn toàn có thể nhận rõ từng vật thể ở trong mỗi khung cảnh của trò chơi: nhà, cây cối, bụi cây, những cây gỗ bị chặt xếp thành đống…

Phần thiết kế nhân vật trong game rất độc đáo, nói lên sự sáng tạo và hài hước trong thiết kế của hãng phát triển. Có thể bạn không nhìn thấy rõ mặt mũi nhân vật của chúng ta nhưng thật sự trông họ rất buồn cười. Biết đâu đây lại là dụng ý của Superbrothers?

MỘT TỰA GAME KHÔNG THỂ BỎ QUA

Superbrothers đã rất thành công khi mang đến cho game thủ một trò chơi vô cùng cuốn hút và sáng tạo. "Đứa con" của họ được phát hành trên iOS trước khi lên PC, S&S:EP đã giành được giải thưởng "Tựa game sáng tạo nhất" tại International Mobile Gaming Awards 2012. Hãy đeo tai nghe vào và dấn thân vào hành trình kỳ diệu cùng nữ chiến binh Scythian.

NGUYỄN BÌNH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

INSANELY TWISTED SHADOW PLANET PC

HÀNH TINH BÍ ẨN

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động/Phiêu lưu

PHÁT TRIỂN
Shadow Planet Productions

PHÁT HÀNH
Microsoft Studios

NGÀY PHÁT HÀNH
20/4/2012

ESRB (TUỔI)
Everyone

» Lối chơi sáng tạo, nhiều câu đố hóc búa.
» Thế giới rộng lớn thỏa mãn sự tìm tòi phiêu lưu.
» Các trận đánh trùm hấp dẫn.

» Thời gian chơi ngắn.
» Âm thanh buồn tẻ.

Insanely Twisted Shadow Planet (ITSP) lấy bối cảnh ở một thiên hà xa xôi, nơi mà con người không tồn tại. Tại đây bỗng dưng một hành tinh "đen tối" (theo cả nghĩa bóng lẫn nghĩa đen), xuất hiện. Hành tinh này đã nhanh chóng nuốt chửng mặt trời nơi đây, gieo rắc bóng tối và bệnh tật cho cả thiên hà. Người chơi, trong vai một sinh vật ngoài hành tinh, có nhiệm vụ thâm nhập vào hành tinh bí ẩn để tiêu diệt mầm mống gây bệnh và bảo vệ cả thiên hà.

Nhìn chung, mô típ trong ITSP không mới, và có phần hạn chế so với những game cùng đề tài, nhưng nhà phát triển đã khéo léo lồng vào những yếu tố thú vị thu hút người chơi. Chẳng hạn như nhân vật chính của chúng ta, với việc sở hữu một chiếc dĩa bay có thể di chuyển một cách tự do "4 phương 8 hướng", không bị giới hạn. Việc điều khiển phương tiện di chuyển này với bộ đôi chuột và bàn phím càng tiện lợi gấp nhiều lần khi so với việc sử dụng tay cầm Xbox 360.

LÔI CUỐN VÀ THỬ THÁCH

ITSP đã mang lại cho người chơi một cảm giác phiêu lưu quen thuộc hệt như tựa game LIMBO, nơi mà những câu đố luôn được đề cao cùng với một màu đen chủ đạo. Dù thế, ITSP mang lại nhiều sắc thái hơn với những tông màu nền sáng tối khác nhau, tùy theo khu vực mà người chơi thám hiểm. Hơn thế, những câu đố mà game đem lại nhìn chung khá thú vị: chúng được thiết kế một cách hoàn hảo, không quá phức tạp nhưng cũng không đến nỗi "nhìn vào là thấy ngay". Vẫn cần đó một chút tinh tế và thời gian để có thể giải quyết được những câu đố này.

Đồng hành cùng những câu đố là các mối nguy hiểm rình rập từ những loài sinh vật sinh sống trên hành tinh bí ẩn. Tất nhiên với số vũ khí bạn có được, việc vượt qua những chướng ngại này chỉ khiến bạn mất thêm thời gian mà thôi. Đôi khi, một số khu vực trong game sẽ bị chặn bởi các vật thể hay lũ quái vật to lớn, đừng lo vì khi sử dụng công cụ đèn laser, người chơi sẽ nhận thấy việc cần làm là tìm một công cụ thích hợp để có thể mở đường. Tất nhiên trong game sẽ có cả tá công cụ mà một khi tìm ra tất cả, bạn sẽ được tự do khám phá hành tinh "bóng đêm". Điều này khiến cho việc khám phá trở nên thú vị và hào hứng hơn, khi mà trong hành tinh tràn ngập những lối đi bí ẩn, chằng chịt với nhau.

Tất cả những điều trên được ví như những "món khai vị" hấp dẫn để cuối cùng kết thúc bằng "món chính" đã mất: những trận đánh trùm. Trên con đường phiêu lưu qua 6 màn chơi, bạn sẽ có dịp đụng độ 5 con trùm đầy thử thách. Chúng đều được thiết kế độc đáo, phá cách nhưng không vì thế mà lại "dễ xơi"! Mỗi con trùm đều có những điểm yếu riêng biệt, buộc người chơi phải rất tinh ý để có thể khai thác những điểm yếu này để qua màn. Những trận đánh trùm ác liệt sẽ giúp bạn lấy được những vũ khí mới hiện đại hơn, với nhiều tính năng hữu

ích. Qua đó, bạn có thể giải quyết những câu đố hóc búa tiếp theo mà game đặt ra.

Do khu vực trong game khá rắc rối với nhiều lối đi, tất nhiên "người bạn đồng hành" đáng tin cậy nhất vẫn là bản đồ. Chỉ với một nút bấm, tấm bản đồ sẽ hiện ra và chỉ đích đến mà bạn cần phải tới. Nó vừa là một "ưu điểm" giúp cho người chơi không lạc được, nhưng đồng thời cũng là "điểm trừ", khi tiết lộ đường đi nước bước, khiến sự mong muốn thám hiểm của bạn giảm đi đôi chút. Vì thế khoảng thời gian mà bạn gắn bó với ISTP sẽ tùy thuộc vào thời gian mà bạn muốn tìm tòi khám phá. Sẽ tốn khoảng 6-7 giờ để người chơi khám phá toàn bộ và kết thúc game. Với khoảng thời gian khá ngắn như thế, game cũng cung cấp thêm hai dạng chơi co-op để kéo dài thời gian trải nghiệm hơn.

Âm thanh trong game rất ít và được thể hiện theo tiêu chí của một bộ phim khoa học giả tưởng thường thấy: chỉ trỗi lên ở những giai đoạn gay cấn và hoàn toàn tĩnh lặng khi bình thường. Và bạn cũng đừng mong game có phần dẫn truyện hay một lời nói nào khác. Vì thế âm thanh của game không phải là điểm nổi bật nếu so với các thế mạnh khác của game.

Trái ngược với phần âm, đồ họa trong game chỉ ở mức 2D đơn giản nhưng được lồng ghép bởi những hình thù đầy kỳ dị để tạo nên một môi trường "ngoài hành tinh" hoàn toàn độc đáo!

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	60%
CỐT TRUYỆN	77%
CẢM NHẬN	70%
CÁCH CHƠI	80%

7,5

LỜI KẾT

Mặc dù vẫn còn đó những "hạt sạn" về âm thanh cũng như thời gian chơi ngắn ngủi nhưng game vẫn đủ sức đem đến những cuộc phiêu lưu tìm tòi hấp dẫn mà bạn khó có thể bỏ qua.

Với một lối chơi đơn giản nhưng cuốn hút, cùng một phong cách thiết kế đồ họa độc đáo, ISTP sẽ là một lựa chọn không tồi cho những ai đam mê thể loại khoa học giả tưởng cũng như lối chơi hành động - phiêu lưu 2D truyền thống.

SƠN TRẦN

QUANTUM CONUNDRUM PC

XOAY CHIỀU KHÔNG GIAN

Thế giới không ít điều bí ẩn, một trong số đó chính là các "chiều không gian". Với khái niệm còn rất nhiều chiều không gian khác cùng tồn tại mà chúng ta có thể chưa khám phá ra được, tuy nhiên, chúng sẽ dần hé lộ, đồng thời trở nên dễ hiểu hơn trong Quantum Conundrum (QC).

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Giải đố

PHÁT TRIỂN
Airtight Games

PHÁT HÀNH
Square Enix

NGÀY PHÁT HÀNH
2012

ESRB (TUỔI)
E

» Bốn chiều không gian riêng biệt thú vị.
» Khả năng giải đố linh hoạt.
» Âm thanh và hình ảnh khá.

» Cơ chế hành động chưa thật sự tốt.
» Góc quay camera hạn chế.
» Thiếu mini game giải trí.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 75%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 75%

CÁCH CHƠI 78%

7,3

Dù mang trong mình một khái niệm khá phức tạp nhưng gameplay của QC lại không quá rắc rối. Bạn sẽ làm quen với tiến sĩ Fitz Quadwrangle (một nhà khoa học lập dị), người sáng tạo ra chiếc găng tay mang tên IDS, có khả năng xoay chiều không gian. Trong lúc làm thí nghiệm vị tiến sĩ đã khám phá ra được bốn chiều không gian khác cùng tồn tại song song với chiều không gian ông đang sống. Cũng chính thiết bị này khiến ông bị mắc kẹt tại một chiều không gian khác và không thể đảo chiều để quay trở lại. Giờ đây, trong vai cháu trai mới chỉ… 10 tuổi của vị tiến sĩ, người chơi sẽ phải khám phá các chiều không gian và cứu ông mình trở lại chiều không gian thực tế.

TRẢI NGHIỆM BỐN THẾ GIỚI

Mỗi chiều không gian trong QC mang đến cho bạn cảm giác như lạc vào thế giới khác, với những quy luật hoàn toàn đặc biệt, chỉ có thể nắm được khi trải nghiệm. Sự kết hợp giữa các chiều không gian mang lại nhiều cách giải quyết sự việc trong QC. Nhưng trước hết người chơi cần nắm được đặc tính riêng của bốn không gian với biểu tượng riêng biệt trong trò chơi.

Đầu tiên là chiều không gian mang biểu tượng "đám mây" làm mọi vật xung quanh sẽ trở thành môi trường không trọng lực, điều này đồng nghĩa với việc bạn sẽ có thể mang vác, thậm chí tung hứng dễ dàng bất cứ vật nào bắt gặp. Việc hoán đổi chiều không gian này với thực tế giúp bạn có thể tạo nên một chiếc thang máy với điều kiện có chiếc quạt gió. Hay tạo thành các bậc thang giúp vượt qua hố sâu nếu biết khéo léo chuyển đổi với chiều không gian thực.

Chiều không gian thứ hai mang biểu tượng "quả cân", sẽ khiến mọi thứ trở nên nặng nề dẫn đến ý nghĩ nếu có một chiếc lông chim xuất hiện chắc bạn cũng không… nhấc lên nổi. Để biểu thị cho sự chuyển đổi các vật sẽ chuyển sang tông màu đỏ. Ở không gian này đa phần người chơi sẽ tận dụng được các vật thông thường chẳng dùng đến như: thùng giấy, vải… Chúng sẽ trở thành chìa khóa mở cửa (trong vai trò vật nặng đặt lên các công tắc) hay được sử dụng như một chiếc khiên tránh các tia lazer nguy hiểm.

Chiều không gian thứ ba mang biểu tượng đồng hồ với công dụng làm chậm thời gian. Khi được kích hoạt mọi thứ xung quanh sẽ trở nên chậm chạp hơn so với bạn. Tính năng này nhằm vô hiệu những cạm bẫy trên đường đi khi tốc độ hoạt động của chúng quá nhanh khiến bạn gần như không có một cơ hội nào để thoát được.

Ở chiều không gian cuối mang biểu tượng "mũi tên hướng lên" bạn sẽ cảm nhận được thế nào là đảo chiều trọng lực. Các vật nặng thay vì nằm yên và cố định trên mặt đất giờ sẽ dính chặt lên trần nhà. Việc này giúp người chơi tự tạo những chiếc thang máy riêng mà không cần đến các thiết bị phụ trợ như một chiếc quạt khổng lồ ở chiều không gian đầu tiên.

HÀNH TRÌNH SẮC MÀU

Sự chuyển đổi màu sắc giữa các chiều không gian thật sự tránh được sự nhầm lẫn đáng tiếc trong các pha hành động. Nó cũng giúp cho "mạch" trò chơi được diễn ra trơn tru hơn. Mặt khác, với dạng trò chơi hành động giải đố như QC thì các pha nhảy nhót hay thực hiện nhiệm vụ nắm vai trò chủ đạo. Nếu việc thực hiện các nhiệm vụ là sự luân chuyển giữa các chiều không gian khá hấp dẫn thì việc leo trèo, nhảy nhót lại khá "xương". Trò chơi bắt buộc bạn phải lấy đà và nhảy sao cho thật chính xác vào vị trí yêu cầu, mọi sơ xuất dù là nhỏ nhất cũng không được chấp nhận. Đây quả thật là một yếu tố khó chịu, nhất là trong những tình huống phải nhảy qua một loạt các vật được tạo ra để có thể di chuyển sang bên kia hố sâu dài hun hút.

Các vật làm bước đệm để nhảy thậm chí chỉ mang tính xác suất về khoảng cách nên có thể không được đều khi bạn canh thiếu chính xác vị trí đặt. Do đó, có vài chỗ bạn sẽ phải nhảy đi nhảy lại nhiều lần mới có thể qua được. Thêm vào đó khi độ khó tăng ở các màn về sau, người chơi phải vừa nhảy vừa chuyển đổi qua lại giữa các chiều không gian. Phần thiếu sót còn lại là góc quay camera khá hẹp nên rất khó xác định vị trí nhảy khiến mọi chuyện trở nên rắc rối hơn.

QC cũng không lồng ghép các mini game để giải trí mà thay vào đó bạn cứ phải liên tục giải những câu đố không mấy dễ chịu. Chính điều này khiến rất hiếm ai có thể ngồi chơi QC một mạch từ đầu đến cuối. Tuy nhiên, âm thanh trong trò chơi được làm khá tốt và cách dẫn người chơi đến những câu đố và giải quyết chúng cũng hợp lý.

Nếu bạn thật sự thích rèn luyện khả năng tư duy thì QC có thể coi như một thử thách xứng tầm. Sẽ rất thú vị khi chơi một trò chơi mang tính giáo dục vì nó mang đến nhiều lợi ích đôi khi không ngờ.

CẤU HÌNH

HỆ ĐIỀU HÀNH
Windows XP / Vista / Windows 7

YÊU CẦU HỆ THỐNG
3,0 GHz Pentium IV hoặc 2,0 GHz AMD Athlon64 X2 3800+

BỘ NHỚ (RAM)
GB (XP), 2 GB (Vista/7)

CARD ĐỒ HOẠ
256 MB hoặc hơn DirectX 9 compatible - ATI RADEON X800/INTEL GMA 3000/NVidia GeForce 6800 or higher (Shader Model 3.0)

Ổ CỨNG
2 GB

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION PC

THIÊN HÀ NỔI LOẠN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Đây là một tựa game RTS hạng nặng dành cho những game thủ yêu thích thể loại chiến thuật không gian và đủ kiên nhẫn để dõi theo những trận chiến kéo dài nhiều giờ liền của game.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động – phiêu lưu (RTS)

PHÁT TRIỂN
Ironclad

PHÁT HÀNH
Stardock

NGÀY PHÁT HÀNH
12/06/2012

ESRB (TUỔI)
T

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 90%

CỐT TRUYỆN 90%

CẢM NHẬN 90%

CÁCH CHƠI 100%

9,2

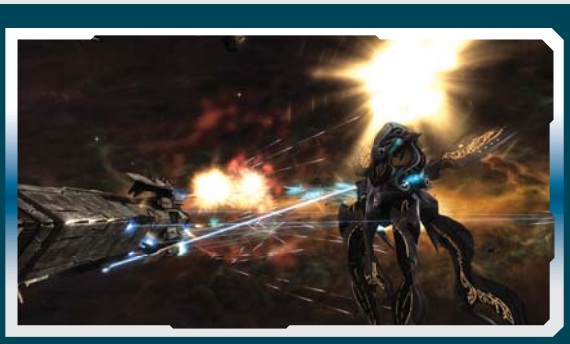
DẬY SÓNG THIÊN HÀ

Sins of Solar Empire (SOSE) là dòng game chiến thuật không gian được phát hành từ năm 2008 và liên tục nhận được những bản mở rộng mới từ đó đến nay. Khởi đầu với Entrenchment, Diplomacy và mới nhất là Rebellion, các phiên bản này liên tục thêm thắt những yếu tố mới làm phong phú lối chơi của SOSE. Về cơ bản, Rebellion vẫn sử dụng tất cả những gì đã làm nên thành công của SOSE, nhưng khai thác và mở rộng chúng đến một tầm cao mới. Đúng như tên gọi của mình, Rebellion là một dải thiên hà đang rơi vào nội loạn. Sau vô số những trận chiến khốc liệt, những nỗ lực cố thủ và ngoại giao bất thành, cả ba phe phái trong game rơi vào tình trạng mệt mỏi và kiệt quệ. Điều này khiến cho bản thân các phe phái cũ rơi vào cuộc nội chiến mới giữa hai cánh quân trung thành (Loyalist) và phản loạn (Rebel) ngay cả khi cuộc chiến tranh với bên ngoài còn chưa ngã ngũ. Thiên hà lại dậy sóng, và lần này không một ai có thể đứng ngoài cuộc khi chiến tranh tiến đến từ ngay trong chủng tộc mình.

Vốn là một tựa game khó nhằn với lối chơi 4X – eXplore (thăm dò), eXpand (mở rộng), eXploit (khai thác) và eXterminate (tiêu diệt) – tương đối phức tạp đối với các game thủ thông thường, nên ngay cả khi bạn là một vị tướng RTS dày dạn kinh nghiệm, việc làm quen với Sins of a Solar Empire cũng sẽ ngốn đi rất nhiều thời gian. Lý do của điều này là việc xây dựng một đế chế thiên hà không hề dễ dàng, game thủ sẽ phải vào vai một vị nguyên thủ chăm lo mọi khía cạnh của đế quốc: kinh tế, dân số, quân sự và khoa học kĩ thuật. Mỗi phần trong số này đều được nhồi nhét rất nhiều yếu tố khác nhau khiến cho cuộc chơi trở thành một "cuộc đua" số liệu khổng lồ, trong đó người chơi phải có khả năng theo dõi và định hướng cho tương lai – chỉ một quyết định sai lầm trong quá khứ cũng có thể khiến cho đế quốc của bạn khựng lại trên đường phát triển, và đây là điều vô cùng trí mạng trong vũ trụ đầy đối thủ của SOSE.

CHIẾN TRƯỜNG KHỐC LIỆT

Để tạo nên sự mới mẻ trong game, mỗi phân nhánh của cùng một chủng tộc sẽ có một cây công nghệ (tech tree) mới, mang một vài



điểm tương đồng nhưng lại có sự khác biệt rõ nét khi công nghệ ngày càng phát triển. Nhưng dù bạn lựa chọn phe phái nào, Titan sẽ luôn là đích đến cuối cùng của bạn. Đây là loại chiến hạm lớn nhất trong game, đỉnh cao của công nghệ quân sự và là cỗ máy chiến tranh hùng mạnh nhất. Chỉ có một đối thủ tương đương, hoặc một hạm đội với số lượng khổng lồ mới có thể cản được bước tiến của một Titan trên con đường chinh phục. Tất nhiên, cái giá phải trả để sở hữu Titan cũng không hề nhỏ - một lượng tài nguyên khổng lồ, đội ngũ phi hành đoàn tinh nhuệ và vô số nâng cấp để mang lại cho Titan đầy đủ sức mạnh mà nó phải có. Bên cạnh Titan, nhiều tàu mới thuộc các lớp Capital và Covertte cũng góp phần làm phong phú thêm hạm đội của các phe phái trong thiên hà. Artifact (cổ vật) vẫn tồn tại trong phiên bản này, và có thể đóng một vai trò hết sức quan trọng trong cuộc chiến. Chẳng hạn nếu tìm được một Jump Drive Relic, bạn có thể điều động quân đội của mình vượt qua khoảng cách giữa các vì sao nhanh hơn 50% so với đối thủ – đồng nghĩa với việc bạn có thể tạo nên ưu thế quân lực trong một khu vực nào đó và từ đó giành lấy chiến thắng quyết định.

Một lý do khác khiến những cuộc chơi của game thường kéo dài trong nhiều giờ liền là ở chính bản thân lối chơi của nó. Một đế quốc trong game thường kéo dài qua một không gian bao la, với chiến trường là các "giếng trọng lực" (gravity well) – vùng không gian chịu ảnh hưởng của trọng lực bao quanh một hành tinh hoặc một ngôi sao nào đó. Các chiến trường này được liên kết bằng những con đường siêu không gian (phase lane) phức tạp. Starbase – siêu pháo đài không gian xuất hiện trong phiên bản mở rộng Entrenchment càng làm cho việc tận diệt một đế quốc trở nên không hề dễ dàng, ngay cả khi có sự xuất hiện của Titan trong đội hình hạm đội.

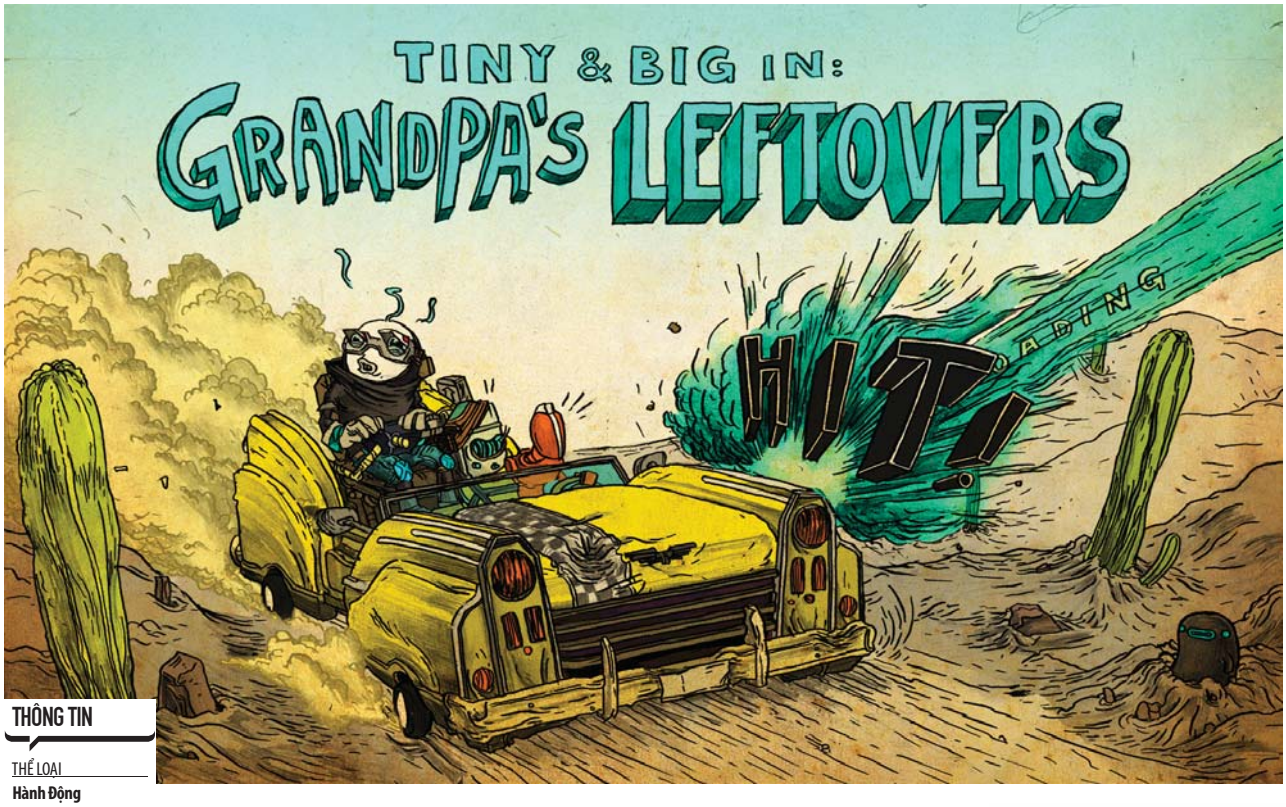
Càng về cuối game khi tất cả đều đã đạt đến đỉnh cao công nghệ, những trận chiến sẽ trở nên khốc liệt và dai dẳng bởi số lượng quân đội khổng lồ của các bên tham chiến. Một vài điều kiện chiến thắng mới được thêm vào bên cạnh ngoại giao và chinh phạt bao gồm chiếm và trú đóng một hành tinh, tiêu diệt một kỳ hạm hay đơn giản là chiến thắng bằng công nghệ giúp trò chơi trở nên sinh động và mở rộng tính chiến thuật của Rebellion hơn nữa. Nhờ vào các điều kiện này, chiến lược và chiến thuật trong game trở nên đa dạng hơn bao giờ hết: ngay cả khi những cuộc tiến công quân sự lâm vào thế bế tắc, người chơi cũng có thể hướng đến một chiến thắng bằng công nghệ, hay một cuộc đọ pháo trong không gian có thể chỉ là đòn nghi binh cho cuộc tập kích bất ngờ. Tóm lại, việc chia nhỏ các phe phái của Rebellion không hề khiến tính chiến thuật của nó giảm đi, mà lại khiến cho lối chơi của game trở nên sinh động hơn bao giờ hết.

KHÔNG GIAN BÙNG CHÁY

Rebellion không chỉ mang đến nhiều bổ sung mới về lối chơi mà cả nền đồ họa vốn đã khá "có tuổi" của game cũng nhận được nhiều thay đổi. Tuy nhiên do bản chất chỉ là một bản mở rộng ngay trên nền tảng cũ, game thủ rất khó nhận ra những thay đổi mới này khi đang bận bịu với những toan tính về chính trị, quân sự và dân số của game. Giao diện của Rebellion vẫn không có gì thay đổi so với các phiên bản trước, trong đó phần bên trái màn hình là nơi quan trọng nhất, bởi nó cung cấp cho người chơi gần như mọi thông tin về đế chế và hạm đội của mình, cho phép các vị đế vương nhanh chóng phản ứng lại bất kỳ điều gì xảy ra bên trong biên giới cũng như điều động các cánh quân viễn chinh. Nhưng ngay cả khi không có gì thay đổi, những gì mà phần hình ảnh của phiên bản Rebellion mang lại cũng đã đủ để khiến game thủ đắm chìm vào những trận chiến không gian vô cùng hoành tráng của game. Bạn sẽ tìm thấy những hạm đội khổng lồ lao vào nhau trong những trận chiến với tia laser giăng ngang dọc, các vụ nổ nở bùng trong không gian, và khi kéo gần camera, vô số mảnh vỡ thoát ra từ các chiến hạm sẽ che kín màn hình, mang lại cho game thủ cảm giác như đang đặt mình ngay trong trận chiến.

Rebellion có thể nói là một sự bổ sung toàn diện về lối chơi của SOSE, làm cho mọi thứ phức tạp hơn, lớn hơn, dữ dội hơn và hoành tráng hơn nữa. Trong bối cảnh làng game ngày càng khan hiếm những tựa game chiến thuật đỉnh cao và "truyền thống" bản sau kém hơn bản trước như hiện tại, SOSE là một dải thiên hà hiếm hoi còn giữ được chất lượng của mình ngay cả khi nó đang chìm trong cuộc phản loạn của Rebellion.

HUỲNH THẮNG



THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành Động

PHÁT TRIỂN
Black Pants Game Studio

PHÁT HÀNH
Black Pants Game Studio

NGÀY PHÁT HÀNH
19/6/2012

ESRB (TUỔI)
E

- » Lối chơi không bó buộc.
- » Giúp vận động nhiều giác quan.

- » Đồ họa và âm thanh chưa thật sự tốt.
- » Đối phương còn hạn chế về chủng loại.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 60%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 65%

CÁCH CHƠI 70%

6,7

TINY AND BIG GRANDPAS LEFTOVERS (PC)

SINH TỒN TRÊN SA MẠC

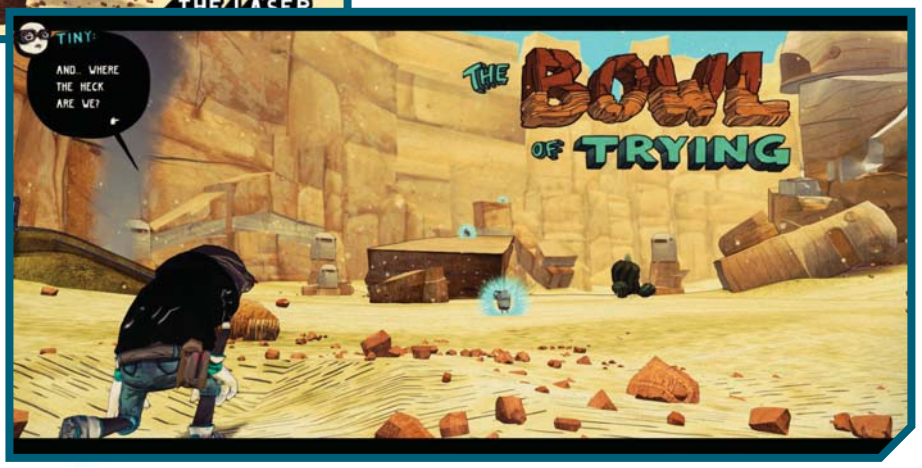
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Nếu tác phẩm Robinson không phải xoay quanh nội dung một mình sống trên đảo hoang mà là một mình sống sót trên sa mạc thì sao? Hẳn là câu chuyện có khi chẳng thể xuất hiện vì môi trường sa mạc rất khắc nghiệt. Tuy nhiên, bạn sẽ làm nên cuốn tiểu thuyết mới khi gặp phải tình huống nan giải trên trong Tiny and Big Grandpas Leftovers (TABGL).

KỸ NĂNG HỘ MẠNG

Dĩ nhiên, cuộc đấu tranh giành sự sống không có chỗ cho những tay mơ. Bạn phải có chút kiến thức sinh tồn và nghị lực phi thường như Robinson hoặc sở hữu riêng những kỹ năng đặc biệt. Đối với nhân vật chính – anh chàng tên Tiny, việc sống sót sau tai nạn xe khủng khiếp dù là điều may mắn nhưng phía trước mặt anh là một chặng đường dài để đào thoát khỏi sa mạc chỉ có: bụi, đá và cát.

Các kỹ năng mà Tiny có là: Cut, Pull và Rocket. Tùy từng trường hợp mà người chơi sử dụng chúng sao cho hợp lý. Với kỹ năng Cut bạn sẽ dùng khẩu súng Lazer của mình để cắt gọt các chướng ngại vật trên đường đi. Còn Pull giúp người chơi có khả năng kéo các vật nặng. Tính năng này của Pull còn kèm theo việc giúp bạn vượt qua các chỗ cao nếu biết sắp xếp các vật thu nhặt được một cách hợp lý. Cuối cùng tính năng Rocket giúp biến vật bạn



muốn thành thứ có sức công phá cao. Cả ba kỹ năng này chỉ có thể tác động lên một số thứ nhất định chứ không phải mọi vật.

Do đó, mọi hành động trong game còn cần đến sự tính toán từ phía người chơi. Xét cho cùng toàn bộ trò chơi bạn chỉ sử dụng hai tính năng đầu tiên là có thể hoàn thành hầu hết mọi yêu cầu, tính năng cuối cùng rất ít khi sử dụng. Còn nếu bạn thích hoàn thành màn chơi sao cho hoàn hảo nhất thì việc dùng tất cả chúng để hoàn thành yêu cầu sao cho nhanh nhất là điều bắt buộc.

Để có thể đi tiếp bạn phải giải quyết hết các vấn đề do TABGL đặt ra, thông thường thiên về khuynh hướng tìm đường. Đa số khá dễ dàng, cái khó là bạn cần phải tìm kiếm khu vực xung quanh và xâu chuỗi các vật cũng như sự kiện với nhau. Chẳng hạn, nếu có nơi quá cao thì bạn có thể dùng Cut để cắt các tảng đá lớn ra, sau đó dùng Pull xếp chúng lên tạo thành điểm tựa để vượt qua vị trí cần. Bên cạnh đó cũng xuất hiện rất nhiều kẻ muốn cản trở cuộc đào thoát và hầu hết chúng đều có thể gây ra những trở ngại nhất định. Môi trường trong TABGL có khá nhiều cạm bẫy nguy hiểm khiến cho nhân vật "dẹp lép" vì bị đá đè hay phải quay lại từ đầu màn nếu chẳng may sẩy chân rơi xuống vực. Khó khăn còn đến ngay cả trong việc tìm lời giải các câu đố tìm đường. Chẳng hạn, nếu bạn dùng tính năng Pull nâng tảng đá nhưng chẳng may tuột tay để rớt xuống ngay vị trí Tiny đang đứng thì quả là sẽ xuất hiện một kết cục buồn. Nếu chịu khó cẩn thận trong hành động thì có lẽ bạn sẽ không rơi vào tình huống "game over" một cách vô duyên.

Đồ họa trong trò chơi khá góc cạnh và không thật sự chi tiết, cũng như chưa được đầu tư thỏa đáng. Thậm chí với vài màn chơi đầu tiên bạn nếu yêu cầu khắt khe về hình ảnh có lẽ bạn đã xóa ngay TABGL ra khỏi ổ cứng. Nhưng nếu kiên trì hình ảnh sẽ dần được cải thiện và dừng ở mức chấp nhận được. Còn âm thanh thì thật sự rất khó để hài lòng bởi sự đơn điệu, đây cũng chính là điểm trừ lớn nhất của TABGL.

GIẢI TRÍ NHẸ NHÀNG

Cuộc đào thoát của anh chàng Tiny liệu có thể thành công hay không còn phụ thuộc rất nhiều vào người chơi. Nhưng không thể phủ nhận việc giúp anh chàng Tiny dễ thương này mang lại cho bạn cảm giác thoải mái dễ chịu. Nó không quá thử thách cũng chẳng quá dễ mà dừng lại ở lưng chừng giữa hai cột mốc này. Nếu bỏ qua những lỗi vụn vặt thì TABGL sẽ khiến không ít giác quan của bạn phải làm việc hết công suất.

QUỲNH ANH

CẤU HÌNH

HỆ ĐIỀU HÀNH
Windows XP / Vista / Windows 7

YÊU CẦU HỆ THỐNG
Core 2 Duo 2,0 GHz

BỘ NHỚ (RAM)
2 GB

CARD ĐỒ HỌA
256 MB ATI Radeon 2900 hoặc hơn / NVIDIA GeForce 8800 hoặc hơn (Shader Model 3.0)

Ổ CỨNG
1 GB

- Môi trường rộng lớn, đồ họa thành phố đẹp mắt
- Hệ thống combo liên hoàn/ đánh lén dễ thực hiện và đẹp mắt
- Công nghệ Web Rush rất hữu ích trong quá trình chơi
- Cốt truyện đổi mới và không "bám" theo phim

- Tình trạng bắn tơ lên trời hoặc tơ bám vào không khí vẫn còn
- Camera đôi khi gây khó chịu người chơi
- Số trùm ít và việc đánh trùm khá dễ

PS3 Wii 3DS PC

THE AMAZING SPIDER-MAN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

NGƯỜI NHỆN TÁI XUẤT

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	80%
ÂM THANH	70%
CỐT TRUYỆN	90%
CẢM NHẬN	70%
CÁCH CHƠI	90%

8

Hãng Beenox đã mang đến The Amazing Spider-Man một luồng gió mới, với hệ thống di chuyển và phong cách chiến đấu được đổi mới, cốt truyện không "ăn bám" theo phim như trước đây… hứa hẹn sẽ là một tựa game siêu anh hùng hấp dẫn trong mùa hè này.

CỐT TRUYỆN KHÔNG "BÁM" THEO PHIM

Vậy bạn có thắc mắc tại sao tựa game lại ra mắt trước bộ phim 3 ngày mà không sợ bị lộ nội dung? Như đã nói ở trên, cốt truyện của TASM không "bám" theo nội dung phim mà lấy bối cảnh sau kết thúc của bộ phim cùng tên. Giáo sư Curt Connors (người thằn lằn) thực nghiệm hàng loạt các loài sinh vật khác nhau. Bên cạnh đó, tập đoàn Oscorp này còn tiến hành sản xuất một nhóm Robot dựa trên công nghệ nano – còn gọi là nano robot Nhưng thật không ngờ, những con robot này lại đi phá thành phố. Bên cạnh đó, một số đối thủ quen thuộc như tê giác Rhino hay Người bò cạp cũng sẽ xuất hiện. Và an nguy của thành phố New York được đặt lên vai anh chàng sinh viên Peter Parker.

Game có 3 chế độ cho người chơi lựa chọn: Human, Hero và Superhero. Chế độ Super hero thích hợp cho game thủ đã thử sức qua Human hay Hero vì các nhiệm vụ khó hơn, đối thủ dai hơn. Người chơi có nhiệm vụ như giải cứu con tin, bắt cướp trên xe, giúp đỡ cảnh sát, và còn được khám phá những bí ẩn bên trong tập đoàn Oscorp.

Có một điểm khác với các game Spider-Man trước đây, đó chính là bộ áo giáp mới - trông khá ngầu. Ngoài ra, đạn tơ có hạn nên việc mang theo "túi" đựng tơ bên hông là điều cần thiết và trông giống như túi đồ nghề của Batman.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Hành động

PHÁT TRIỂN
Beenox

PHÁT HÀNH
Activision

NGÀY PHÁT HÀNH
26/6/2012
10/8/2012 (PC)

ESRB (TUỔI)
T

TÍNH NĂNG MỚI WEB RUSH

Hãy tưởng tượng, trước mắt mình là thành phố New York rộng lớn, bạn đang rất "nôn nóng" được khám phá nhưng lại thắc mắc làm sao để du ngoạn? Do đó, hãng Bennox đã nâng cấp hệ thống di chuyển của Spider-Man với một tính năng mới: Web Rush. Trong lúc đu dây hay ở trên không trung, bạn nhấn nút Web-Rush, thời gian sẽ được tạm dừng (hoặc chậm lại) và giúp bạn nhắm chính xác một vị trí nào đó, chẳng hạn như cột cờ, đèn đường, chạy trên tường, hoặc là lấy những quyển Comic bay giữa bầu trời. Một thành phố rộng lớn như New York sẽ rất dễ bị lạc, vì thế việc trang bị một chiếc Smartphone mini ở góc màn hình là điều cần thiết. Nó sẽ đánh dấu những địa điểm quan trọng hoặc là những nhiệm vụ cần thiết để bạn dễ dàng di chuyển hơn.

HỆ THỐNG CHIẾN ĐẤU ĐƯỢC ĐỔI MỚI

Hệ thống chiến đấu/ phản đòn liên hoàn của Spider-Man dựa trên hệ thống chiến đấu được coi là rất thành công trong 2 tựa game Batman Arkham Asylum và Arkham City. Tuy nhiên, phong cách của chàng nhện khác với chàng dơi, chẳng hạn những đòn đánh nhanh, kẹp chân, xoay cổ, xoay người hoặc ném lên cao…, sau đó phóng tơ để đánh từ xa hoặc trói đối thủ, trông rất đẹp mắt. Spider-Man dùng Spider-Sense để né đòn, thậm chí né được cả súng đạn và những cú húc của Rhino. Trong lúc chiến đấu ở trên cao, nhờ Web Rush bạn có thể thực hiện Web - Strike đánh từ xa, phóng tơ vào đồ vật như là thùng rác, thùng phi, hay chụp cái tủ lạnh rồi ném vào đối phương.

Kĩ năng đánh lén cũng là một trong những yếu tố tăng tính hấp dẫn trong game, kết hợp với Web Rush, người nhện có thể đánh một cách "âm thầm" hoặc trói đối thủ rồi treo lên như con "nhộng"…. Ngoài ra, điểm kinh nghiệm sẽ được tích lũy thông qua các combo, nhiệm vụ để bạn nâng cấp kĩ năng.

TASM còn vay mượn dòng Batman một số chi tiết như chui dưới đường hầm hoặc bò qua lối thông gió, áo giáp của Spider-Man sẽ bị rách dần qua các màn chơi…

ĐỒ HỌA VÀ ÂM THANH KHÁ TỐT

Đồ họa của game khá đẹp. Hãng Beenox đã tái hiện lại thành phố New York một cách chân thực nhất, chủ yếu là một số địa điểm quan trọng như tòa nhà Empie, công viên Central Park, tòa nhà Oscorp... Các hiệu ứng ánh nắng phản chiếu trên các tòa nhà, cây cối… thậm chí bạn có thể nhìn được bên trong cửa sổ của một số tòa nhà. Phần âm thanh đầu tư ở mức chấp nhận được, âm thanh phóng tơ, đánh đấm nghe rất đã nhưng âm thanh lồng tiếng nhân vật, nhạc nền cũng chỉ ở mức hoàn thành nhiệm vụ.

MỘT SỐ VẤN ĐỀ CẦN CẢI THIỆN HƠN

Mặc dù camera trong TASM hoạt động tốt, nhưng đôi khi gây khó chịu cho người chơi. Bên cạnh đó, số trùm trong game hơi ít, chỉ khoảng 5 con trùm và việc hạ chúng khá dễ, không có thử thách nhiều.

Kể từ hồi Spider-Man Web of Shadows 2008, tình trạng khi người nhện bắn tơ đu dây, sợi tơ không bám vào nhà mà bám giữa không khí vẫn còn. Mặc dù tính năng Web Rush giúp bạn định vị để người nhện phóng đến, nhưng nếu bạn nhắm lên chiếc trực thăng, hoặc những con robot, những quyển Comic book bay trên trời thì người nhện sẽ bắn tơ "trật hướng" lên trời.

Với những thay đổi trong hệ thống chiến đấu và lối chơi, cốt truyện hấp dẫn hơn, mặc dù có vay mượn một số chi tiết từ dòng game Batman, hãng Beenox đã đưa TASM phát triển hơn một bậc so với các tựa game Spider-Man trước đây. Với những bạn không ưa các tựa game Spider-Man trước đây thì TASM làm bạn sẽ thay đổi. Còn đối với những fan trung thành, chắc chắn bạn sẽ cảm nhận được nhiều điều thú vị, một cảm giác rất Amazzingg… Spider-Man.

HÒA HUỲNH

LOLLIPOP CHAINSAW

LƯỠI CƯA CỦA NÀNG KẸO MÚT

Với lối chơi vui nhộn có phần… ngớ ngẩn, Lollipop Chainsaw là tựa game lý tưởng để bạn giải trí trong những ngày nghỉ của mình.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Action

PHÁT TRIỂN
Grasshopper, Suda 51

PHÁT HÀNH
Warner Bros

NGÀY PHÁT HÀNH
12/06/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 90%

ÂM THANH 70%

CỐT TRUYỆN 70%

CẢM NHẬN 80%

CÁCH CHƠI 80%

8

CÔ GÁI HÀNH ĐỘNG

Juliet Starling, đội trưởng đội cổ vũ sinh ra trong một gia đình săn zombie, với vũ khí tùy thân là một chiếc cưa máy và các động tác cổ vũ bằng hai quả cầu pom-pom quen thuộc. Vào đúng ngày sinh nhật, cuộc hẹn với bạn trai của Juliet nhanh chóng biến thành một cuộc đua rắc rối khi thế giới mà Juliet đang sống bất ngờ bị sức mạnh bóng tối từ một chiều không gian khác mang tên Rotten World xâm nhập, biến những con người bình thường thành lũ zombie khát máu lang thang trên đường.

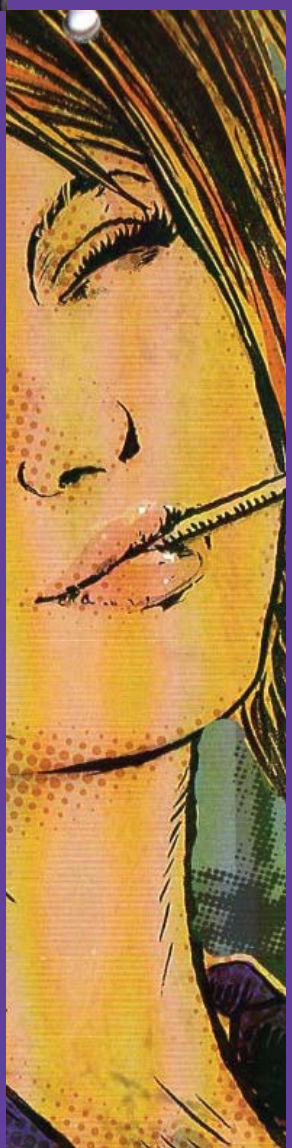
Và chỉ có vậy - cốt truyện của Lollipop Chainsaw thực sự không có điều gì đáng kể, bởi mọi thứ chỉ đóng vai trò làm nền cho mảng chiến đấu của trò chơi. Với bốn phím bấm cho các động tác nhảy, tránh né, tấn công và "kéo cưa", việc phối hợp chúng với nhau sẽ cho thấy hình ảnh Juliet nhào lộn khắp nơi, tung ra đủ thứ đòn tấn công quái dị cùng các mảnh zombie văng tung tóe khắp màn hình. Càng về cuối trò chơi, bạn sẽ unlock được thêm nhiều combo mới phối hợp giữa các phím bấm này nhằm tạo ra những chuỗi tấn công đẹp mắt, đồng thời cũng có thể kiểm soát được đám đông xung quanh mình một cách rất hiệu quả.

Tuy nhiên, ngay cả khi mảng chiến đấu của trò chơi được lồng ghép các yếu tố combo và né tránh nhằm tránh cho lối chơi trở nên quá trùng lặp, game thủ vẫn có thể cảm thấy chán sau một khoảng thời gian đánh đấm trước màn hình. Để tránh điều này, nhà phát triển Suda 51 đã chen những minigame nho nhỏ vào các khu vực trong game, bao gồm bóng rổ, bóng chày, Pac-Man…, tất cả đều được "nấu" theo công thức zombie để phù hợp với không khí của trò chơi. Có thời lượng khá ngắn và phân bố đều đặn, các sự kiện này là một cách hay để game thủ không cảm thấy mệt mỏi khi phải liên tục vung vẩy chiếc cưa máy nặng nề trong những màn chơi của game.

Đối thủ của Juliet sẽ khởi đầu từ những zombie chậm chạp lờ đờ cho đến những con đã "tiến hóa" để trở nên nhanh nhẹn, mạnh mẽ và thông minh hơn. Với rất nhiều loại đối thủ khác nhau, từ các học sinh, thầy giáo trong trường, cảnh sát, công nhân, rocker…, người chơi sẽ rất bất ngờ khi khám phá ra phần lớn trong số chúng đều có cá tính riêng – được

» Lối chơi vui nhộn.
» Giá trị chơi lại cao.
» Hình ảnh đẹp mắt.

» Thời lượng game ngắn.
» Khung hình không ổn định



ghi rõ trong "tiểu sử" của từng nhân vật. Đây chỉ là một chi tiết nhỏ và không ảnh hưởng gì đến lối chơi, nhưng nó cũng cho thấy sự chăm chút của Suda 51 với đứa con tinh thần của mình.

Việc thay đổi độ khó của game không chỉ ảnh hưởng đến sức mạnh và lượng máu đối thủ có được, mà còn ảnh hưởng đến vị trí xuất hiện của chúng cũng như các cửa hàng, máu (có hình dạng que kẹo lollipop) trong màn chơi. Điều này khiến cho việc chơi lại trò chơi ở độ khó cao hơn gần như là một trải nghiệm hoàn toàn mới, chỉ trừ một yếu tố quen thuộc duy nhất là địa hình. Tuy nhiên, bất kể bạn chơi ở độ khó nào thì boss cuối của trò chơi luôn là một đối thủ quá khó khăn bởi sự kết hợp của nhiều yếu tố: check point không hợp lý, khả năng hạ gục Juliet chỉ bằng một đòn trúng đích và thời lượng quá dài.

Trong quá trình chơi, những game thủ kỳ cựu sẽ nhanh chóng nhận ra những yếu tố đã từng xuất hiện trong các game ngày xưa quen thuộc: các đối thủ rơi ra những đồng vàng khi bị hạ, một "bản đồ thế giới" cho phép người chơi di chuyển qua lại giữa các khu vực trong game, và nhất là những trận đấu trùm đáng nhớ. Bạn cũng có thể theo dõi các đoạn phim cắt cảnh vui nhộn xuất hiện khá nhiều trong game, nghe những cuộc hội thoại giữa Juliet và gia-đình-diệt-zombie của mình, thử tài phản xạ trong các quick time event… Cùng với các minigame đã được nhắc đến, tất cả những điều này hợp lại thành một phần chơi đơn thú vị, cho phép game thủ có thể ngồi một mạch hết cả trò chơi mà không cảm thấy ngán ngẩm trước màn hình.

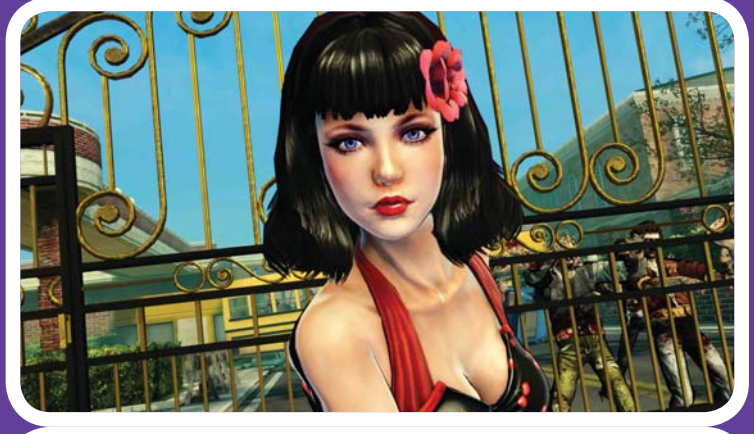
Để bù đắp cho sự vắng mặt của chế độ multiplayer, Lollipop Chainsaw có nhiều mục chơi ranking khác nhau cho phép game thủ so sánh thành tích của bản thân với người chơi khắp thế giới. Bạn còn có thể unlock gần 20 bộ trang phục mới lấy cảm hứng từ một số anime – manga Nhật, các bài nhạc nền và hình phác thảo có mặt trong game. Đây là những bổ sung đáng giá cho phần chơi đơn có thời lượng chỉ khoảng 6 giờ chơi, và hai kết thúc khác nhau của game cũng sẽ giúp bạn có thêm hứng thú để tiếp tục trở lại với trò chơi sau đó.

ÂM HỌA HÀI HÒA

Phần hình ảnh của game được thực hiện khá tốt, với một điểm trừ duy nhất nằm ở hiệu ứng lửa của game. Các nhân vật, vật thể đều được thực hiện chi tiết, hiệu ứng ánh sáng đẹp mắt và nhất là các động tác chiến đấu của Juliet đều rất mượt mà. Ngoài ra, số khung hình trôi sụt thất thường trong những tình huống nhiều hiệu ứng hoặc vật thể xuất hiện trên màn hình cũng góp phần làm các trận đấu trùm trở nên gian khổ hơn. Phần âm thanh tỏ ra hụt hơi khi chỉ bao gồm một vài bản nhạc lặp đi lặp lại, nhưng các âm thanh khác cũng đủ sức bù đắp lại sự thiếu hụt này.

Sau Shadows of the Damned và No More Heroes, Suda 51 lại có một sáng tạo đầy cá tính với Lollipop Chainsaw. Có thời lượng chơi ngắn ngủi nhưng lại chứa đầy những ý tưởng vui nhộn và kỳ quặc, đây là một tựa game xứng đáng để game thủ bỏ ra một (hoặc vài) kì nghỉ cuối tuần để dõi theo chuyện tình yêu của cô nàng Juliet và anh bạn trai của mình.

PHẠM LÊ



TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES PSV

NHỮNG NGƯỜI HÙNG DC

Game thủ "nhí" có thể thưởng thức tựa game này trong vai những anh hùng mà mình ngưỡng mộ.

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Action

PHÁT TRIỂN
TT Games

PHÁT HÀNH
Warner Bros

NGÀY PHÁT HÀNH
19/06/2012

ESRB (TUỔI)
Teen

» Hình ảnh đẹp.
» Gameplay phong phú.
» Lối chơi vui nhộn.
» Giá trị chơi lại cao.

» Cutscene xấu.
» Màn chơi tuyến tính.

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA 70%

ÂM THANH 80%

CỐT TRUYỆN 60%

CẢM NHẬN 70%

CÁCH CHƠI 80%

7

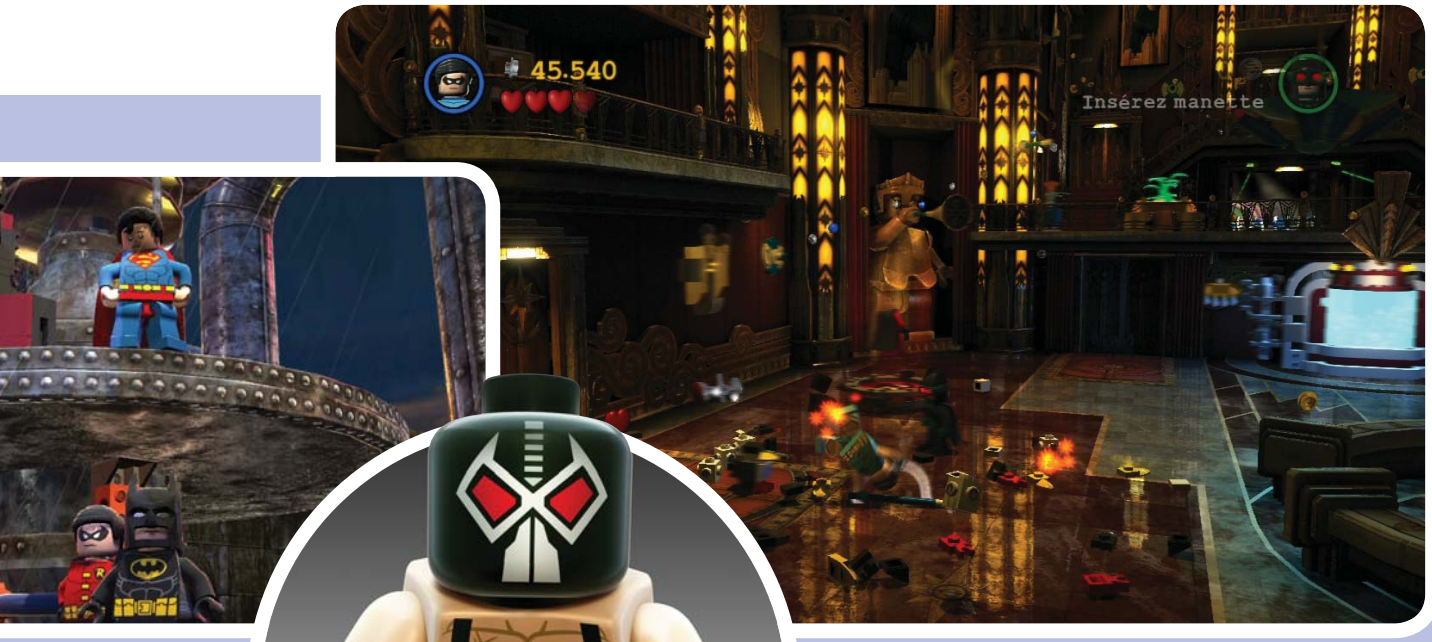
LEGO tỏ ra là một mảnh đất màu mỡ cho các siêu anh hùng khai thác bởi sự nổi tiếng của loại đồ chơi sáng tạo này. Sau một danh sách dài của những Star Wars, Indianna Jones, Pirates of the Carribean, Harry Potter, giờ đây Batman tiếp tục trở lại với thế giới game trong hình hài của những khối LEGO vui nhộn.

Với lối chơi đơn giản: chạy, nhảy, tránh né và "spam" các phím bấm để tiêu diệt đối thủ, LEGO Batman 2 là tập hợp của tất cả những gì đã xuất hiện trong các tựa LEGO trước đó: lối chơi đơn giản, các nhân vật quen thuộc và cốt truyện thú vị. Người chơi có thể chuyển đổi liên tục giữa hai nhân vật Batman và Robin bất kỳ lúc nào, bởi mỗi nhân vật có những khả năng riêng hữu dụng cho những tình huống khác nhau. Trong suốt cuộc chơi, game thủ sẽ phải vượt qua các màn chơi tuyến tính, đối mặt với những nguy cơ đầy rẫy trong môi trường bao gồm các đám chất độc, rào điện hay các loại bẫy rập, chưa kể đến những đối thủ nguy hiểm đang chờ đợi, và cuối cùng là những con trùm đủ kích cỡ sẵn sàng "dằm bẹp" hai nhân vật chính của chúng ta.

Bên cạnh Batman và Robin, game thủ sẽ lần lượt gặp nhiều khuôn mặt quen thuộc khác trong game như Joker, Lex Luthor, Wonderwoman, Mad Hatter, The Flash, Green Lantern, Superman… Một vài trong số này là đối thủ của người chơi, trong khi số khác lại đóng vai những nhân vật ẩn cho phép unlock và điều khiển khi thỏa mãn những điều kiện nhất định. Một khi mở khóa các nhân vật này, bạn có thể dùng các năng lực của họ để tìm kiếm và thu thập nhiều bí mật khác nhau được giấu kín khắp nơi trong các màn chơi. Đây là một tính năng thú vị khi nó góp phần làm lối chơi của game trở nên đa dạng và phong phú - chẳng hạn thay vì chạy bộ trong vai Batman và Robin, một chuyến bay "tốc hành" với Superman ắt sẽ mang lại nhiều điều mới mẻ.

Đặc biệt, trò chơi còn có sự hài hước trẻ con thể hiện ở mối quan hệ giữa Batman – Robin – Superman. Trong khi Batman là một người bình thường dựa dẫm vào các loại trang bị khoa học, Superman lại có thể làm được mọi việc mà ngay cả khoa học cũng "bó tay": bắn laser từ mắt, bay lượn tự do và sức mạnh siêu phàm. Việc Robin tỏ ra hâm mộ Superman khiến Batman tỏ ra khó chịu và cố gắng làm mọi cách để vãn hồi hình tượng của mình trong mắt "ông em" Robin, và điều này dẫn đến nhiều tình huống rất hài hước khi cả Batman-vuông và Superman-vuông cố gắng chứng tỏ năng lực của mình. Sự hài hước này là điều mà những tựa game nghiêm túc kiểu Batman: Arkham City không thể có được trong lối chơi của mình, và LEGO Batman 2 đã khai thác rất tốt thế mạnh của nó khi mang đến những giờ phút vui nhộn cho đối tượng game thủ "nhí" của trò chơi.

Nếu là fan của Batman, trò chơi có thể mang lại cho bạn rất nhiều điều thú vị khi khám phá ra nhiều địa điểm, nhân vật, trang phục và đối thủ quen thuộc mà bạn đã từng thấy trong phim ảnh hay comic. Rất nhiều chiến lợi phẩm khác nhau đang chờ đợi người chơi thu thập trong các



chế độ chơi này, và bạn còn có thể tạo nên một nhân vật siêu anh hùng của riêng mình với những quyền năng đã có sẵn. Một điều đáng tiếc là thế giới mở của các phiên bản PS3 và Xbox360 đã biến mất trên phiên bản Vita, nhưng hai chế độ chơi mang tên Justice League và Freeplay với vô số điều thú vị cũng đã đủ bù đắp cho các fan của thế giới DC Comic.

Sức mạnh phần cứng của Vita được LEGO Batman 2 tận dụng khá tốt khi trò chơi mang đến những khung hình rất sắc nét và các nhân vật chuyển động mượt mà bất kể hình hài vuông vức của mình. Dù vậy, điểm trừ lớn nhất của game nằm ở các đoạn phim cắt cảnh của nó. Với chất lượng tương đương một cuộn băng video của thế kỷ trước, các đoạn phim này hoàn toàn phá hỏng ấn tượng tốt về hình ảnh mà trò chơi mang lại. Ngược lại, phần âm thanh lại hết sức tuyệt vời bởi đây là lần đầu tiên các nhân vật trong một tựa game LEGO có được giọng nói riêng của mình. Các nhân vật xuất hiện trên màn hình sẽ giống hệt như tất cả những gì bạn đã từng hình dung khi xem những tác phẩm về họ, chỉ với một sự khác biệt duy nhất về hình dạng mà thôi.

Nhìn chung, LEGO Batman 2: DC Super Heroes trên Vita là một tựa game không tồi, nhất là khi nó phải phụ thuộc vào sức mạnh phần cứng của một hệ máy cầm tay. Chất lượng các đoạn phim cắt cảnh quá kém có thể được thông cảm bởi dung lượng giới hạn của một tựa game Vita, trong khi về tổng thể, chất lượng của trò chơi hoàn toàn có thể bù đắp lại sự thiếu hụt này.

MINH THẮNG

iOS

"Đến hẹn lại lên, hãng phát triển game di động nổi tiếng Gameloft vừa phát hành tựa game thứ 7 trong seri game đua xe Asphalt đình đám của họ. Phiên bản này đánh dấu sự trưởng thành vượt bậc về lối chơi cũng như đồ họa của game, một trải nghiệm khó có thể bỏ qua đối với fan hâm mộ..."

ASPHALT 7: HEAT

CUNG ĐƯỜNG NÓNG BỎNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

TIẾP NỐI THÀNH CÔNG

Asphalt là seri game đua xe của Gameloft được phát triển riêng cho nền tảng di động. Nếu tính từ phiên bản đầu tiên Asphalt Urban GT dành cho hệ máy Nintendo DS, N-Gage thì dòng game này đã tròn 8 năm tuổi. Tuy nhiên Asphalt chỉ thực sự nổi trội và được nhiều game thủ biết đến khi nó đổ bộ lên mảnh đất iOS của Apple với phiên bản Asphalt 4: Elite Racing. Gameloft đã mạnh dạn hướng đến một lối chơi đơn giản, đánh mạnh vào nhu cầu giải trí nhanh gọn của đại đa số người dùng và họ cũng không quên đầu tư một nền tảng đồ họa thật bắt mắt, nổi bật so với các game cùng thể loại của các hãng đối thủ. Kể từ đó, Asphalt trỗi dậy mạnh mẽ và luôn đứng trong top những tựa game đua xe bắt buộc phải có trong bộ sưu tập của những tín đồ đam mê tốc độ. Phiên bản mới nhất vừa xuất hiện trên cửa hàng AppStore vào những ngày cuối tháng 6 mang tên Heat (A7H) – một cái tên khá ấn tượng như đang mời gọi người chơi nhanh chóng tham gia ngay vào những vòng đua, cũng như những pha chạm trán tốc độ gay cấn trên những cung đường nóng bỏng.

Lối chơi vẫn duy trì được tính sôi động của mình với nhiều chế độ đua phong phú cho người chơi lựa chọn. Ngoài ra có một cơ chế mới rất hữu dụng, giờ đây bạn có thể bỏ tiền ra thuê những chiếc xe mạnh mẽ hơn để đạt kết quả khả quan hơn ở những vòng đua mà bạn cảm thấy khó khăn với chú ngựa sắt hiện tại của mình và không có đủ kinh phí để tậu mới hoặc nâng cấp. Cơ chế này bao gồm rất nhiều loại xe cùng những vòng đua mới lạ nhằm thử thách tài điều khiển vô lăng cũng như kĩ năng độ xe của bạn. Toàn bộ thông số đánh giá quá trình đua đều được game lưu lại với độ chi tiết cao, thông qua bảng thống kê cuối vòng đua bạn sẽ biết được mình đang tiến bộ hay thụt lùi và cần khắc phục những thiếu sót gì. Dài hơi nhất chính là chế độ sự nghiệp (Career) trải dài qua 15 chiếc cup, mỗi cup bao gồm 4 thể loại đua khác nhau được chọn lọc sẵn. Mỗi một vòng đua hoàn thành bạn sẽ được thưởng điểm kinh nghiệm để lên cấp, bên cạnh đó còn có các ngôi sao tương ứng với những thách thức mà game đề ra để

- Số lượng xe, vòng đua lớn.
- Hỗ trợ đầy đủ chơi đơn và mạng.
- Lối chơi dễ hòa nhập, nhiều đặc tính hấp dẫn.
- Đồ họa đẹp mắt, nhạc nền sôi động.
- Giá tốt.

- Cực kì ngốn pin.
- Nội dung không có gì vượt trội so với phiên bản trước

ĐÁNH GIÁ

ĐỒ HỌA	90%
ÂM THANH	85%
CỐT TRUYỆN	60%
CẢM NHẬN	90%
CÁCH CHƠI	85%

8,4

THÔNG TIN

THỂ LOẠI
Đua xe

PHÁT TRIỂN
Gameloft

PHÁT HÀNH
Gameloft

NGÀY PHÁT HÀNH
21/06/2012

ESRB (TUỔI)
T

"làm khó" bạn, chúng được dùng để mở khóa các loại xe mới cao cấp và mạnh mẽ hơn. A7H hỗ trợ đầy đủ chế độ chơi đơn và mạng, bạn có thể tranh tài với bạn bè hoặc với bất cứ người nào trên thế giới miễn là họ có tài khoản và đã kết nối vào dịch vụ Gameloft Live.

HỌA ÂM ĐỈNH CAO

Hình ảnh trong game có thể tóm gọn trong 2 chữ "tuyệt đẹp". Ngoại cảnh, những chi tiết chính của đường đua đều được thiết kế tỉ mỉ, màu sắc tươi sáng rất phù hợp với bối cảnh của mỗi vòng. Các hiệu ứng phụ trợ như pháo hoa, hệ thống đèn đường tạo nên khung cảnh lung linh, choáng ngợp và cực kì huyền ảo khi xe đang chạy ở tốc độ cao. Thay vì chỉ dạo quanh các sự kiện, chinh phục các thử thách trong game, người chơi còn có thêm động lực khám phá các vòng đua tới để chiêm ngưỡng vẻ đẹp rất khó cưỡng lại của A7H. Bên cạnh đó không thể không kể đến ngoại hình của các siêu xe cũng được chăm chút từng đường từng nét. Gameloft đã đưa vào rất nhiều loại xe mới như Ferrari 599xx, Aston Mastin V8 Vantage S…, đa phần trong số đó đều được đăng kí bản quyền thiết kế và màu sắc rất giống với nguyên bản ngoài đời thực. Đồ họa sẽ cuốn hút bạn từ cái nhìn đầu tiên thông qua ảnh nền chiếc Lamborgini vàng bóng đang lướt đi với tốc độ xé gió trong màn hình tải game. Hình ảnh thể hiện tốt trên iPhone, iPod nhưng đáng tiếc là hơi mờ và không sắc sảo lắm nếu chơi trên iPad thế hệ mới nhất. Âm thanh là sự kết hợp giữa những đoạn nhạc nền sôi động và hiệu ứng tiếng động khá trung thực. Tuy vẫn còn lặp lại ở nhiều phân đoạn nhưng không vì thế mà ảnh hưởng đến trải nghiệm của người chơi. Cũng giống như những sản phẩm khác do Gameloft phát triển, thế mạnh rõ rệt nhất của A7H chính là hình âm nhưng bù lại bạn sẽ phải trả giá thông qua việc thiết bị rất nóng khi chơi lâu và pin bị cạn đi rất nhanh chóng.

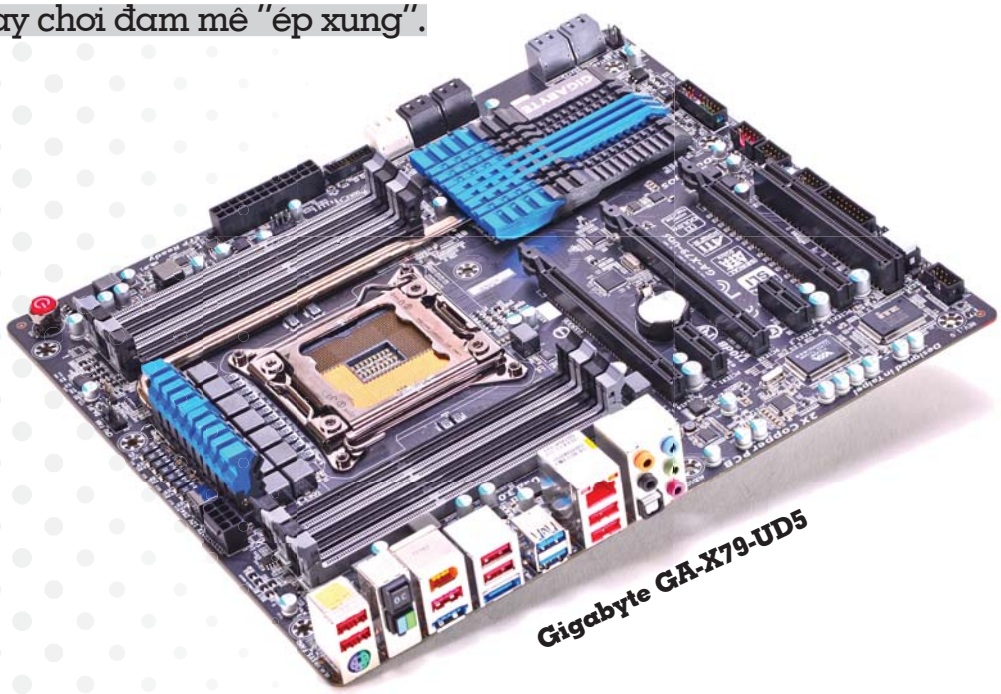
LỜI KẾT

Nhìn chung A7H không có quá nhiều khác biệt so với phiên bản trước về lối chơi cũng như mức độ đầu tư về mặt nghe nhìn. Nếu bạn chưa từng chơi qua tựa game nào trong seri Asphalt thì cũng đừng quá lo nghĩ vì bạn sẽ không bỏ lỡ bất cứ thứ gì trong A7H. Còn đối với những ai đã quá quen thuộc với cái tên Asphalt thì cũng đừng vội đánh giá khi bước đầu không tìm thấy gì đột phá ở A7H, càng về sau bạn sẽ càng tìm được những đặc tính mới mẻ mà Gameloft đã khéo léo lồng ghép vào lối chơi để có thể tạo được sự hứng thú cho bạn đến phút cuối cùng. Hơn thế nữa với chất lượng tầm cỡ như A7H, việc Gameloft phát hành nó ở mức giá 21.000 đồng là rất thỏa đáng và đáng khích lệ. Số tiền khá mềm như thế sẽ tạo điều kiện cho bạn dễ dàng có được một trong những tựa game đua xe tốc độ hay và đẹp nhất trên thị trường hiện tại.

KÌ ANH

HAI "ỨNG VIÊN" NỀN SANDY BRIDGE E KHIẾN BẠN MUỐN LÊN ĐỜI BO MẠCH CHỦ

Dựa trên nền tảng chipset Intel X79 Express, Gigabyte GA-X79-UD5 và MSI Big Bang-XPower II không chỉ dành riêng cho giới game thủ mà còn là lựa chọn hàng đầu với những tay chơi đam mê "ép xung".



Gigabyte GA-X79-UD5

THIẾT KẾ CHUNG

Gigabyte GA-X79-UD5 và MSI Big Bang-XPower II đều thuộc dòng BMC cao cấp, là lựa chọn thích hợp cho việc "lên" một cấu hình hiệu năng cao, hỗ trợ khả năng ép xung mạnh mẽ. Thiết kế dựa trên nền tảng chipset Intel X79 Express (chipset Patsburg), tương thích với BXL Intel Sandy Bridge E socket LGA2011; cụ thể là BXL Core i7 Extreme 3960X và 2 BXL cao cấp là Core i7-3930K và i7-3820.

Với BMC kích thước chuẩn eATX như GA-X79-UD5 và Big Bang-XPower II, người dùng nên chọn thùng máy cỡ lớn (full tower) để có không gian bên trong rộng, thoáng, tiện dụng khi tháo lắp cũng như đảm bảo khả năng tản nhiệt cho các thiết bị phần cứng.

Điểm nổi bật trong thiết kế 2 BMC chipset X79 là có đến 4 khe PCIe x16 3.0 và thậm chí Big Bang-XPower II có đến 7 khe gắn card mở rộng dùng giao tiếp PCIe x16. Đây cũng là ưu thế của nền tảng Sandy Bridge E so với một số BMC nền tảng Sandy Bridge lẫn Ivy Brigde vì BXL Intel socket LGA2011 hỗ trợ đến 40 tuyến PCI Express (PCIe) x16, hỗ trợ thiết lập cấu hình 2 card đồ họa với băng thông tối đa 16x - 16x mà không cần bổ sung chip của hãng thứ ba.

Ấn tượng không kém là "dàn" khe cắm RAM lên đến 8 khe, hỗ trợ DDR 3 chạy ở chế độ 4 kênh (quad channel) và tổng dung lượng bộ nhớ lên đến 64GB. Cả 2 BMC đều hỗ trợ RAM DDR3, xung nhịp từ 1066MHz cho đến 2133MHz, riêng với Big Bang-XPower II có thể đạt mức 2400MHz; phù hợp với những bộ RAM 4 kênh (quad-channel memory kit) thiết kế riêng cho nền tảng Intel X79.

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM:

CPU Intel Core i7-3960X; Graphic card MSI R7950 Twin Frozr 3GD5-OC; RAM Corsair Dominator CMP8GX-3M4A1600C8 4GB DDR3-1600; SSD Intel 310 80GB; PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W; Windows 7 Ultimate 64bit SP1.

Ngoài một số cổng giao tiếp, tính năng mặc định nền tảng Sandy Bridge E hỗ trợ, cả 2 BMC còn được "ưu ái" trang bị một số chip của hãng thứ ba nhằm mở rộng số cổng giao tiếp lẫn tính năng hỗ trợ. Chẳng hạn khe PCIe 3.0 gắn card đồ họa rời, USB 3.0, eSATA 3.0 và thậm chí có đến 6 cổng SATA 3.0 (2 của chipset và 4 của controller bổ sung).

GIGABYTE GA-X79-UD5

Trang bị một trong những công nghệ đặc trưng của Gigabyte là Ultra Durable 3 gồm bản mạch in BMC có hai lớp đồng dày 2oz (70 micromet) có trở kháng thấp, chất lượng tín hiệu tốt hơn; sử dụng toàn bộ tụ rắn chất lượng cao và Driver MOSFET thay thế MOSFET và Driver IC truyền thống giúp việc tản nhiệt hiệu quả, hệ thống hoạt động ổn định. GA-X79-UD5 cũng hỗ trợ công nghệ quản lý điện năng 3D Power với mạch cấp nguồn tín hiệu số đảm bảo sự ổn định, độ tin cậy của dòng điện cung cấp cho BXL và bộ nhớ (RAM) khi hoạt động liên tục trong thời gian dài và cả khi ép xung.

Trên BMC tích hợp sẵn nút nguồn (power), khởi động lại (reset), CMOS switch giúp chuyển đổi giữa BIOS chính (main BIOS) và BIOS phụ (backup BIOS) và đèn LED hiển thị trạng thái hoạt động cũng như xác định mã lỗi khi hệ thống gặp sự cố. Voltage measurement point giúp kiểm tra điện áp chipset, CPU và RAM trong suốt quá trình ép xung qua thiết bị (đồng hồ) đo gắn ngoài.

Bộ công cụ Smart 6 giúp người dùng quản lý, theo dõi hiệu suất hoạt động. Bạn có thể dễ dàng tăng tốc hoặc phục hồi hệ thống trở lại trạng thái trước đó chỉ bằng 1 cú nhấn chuột. Đi kèm là card mở rộng GC-WB300D hỗ trợ kết nối Wi-Fi tốc độ cao 802.11n và Bluetooth 4.0 hỗ trợ công nghệ Intel Smart Ready.

MSI BIG BANG-XPOWER II

MSI Big Bang-XPower II trang bị công nghệ MILITARY Class III với các thành phần linh kiện gồm cuộn cảm SFC (super ferrite choke), tụ điện Hi-c, tụ điện rắn (solid cap) và đạt chứng nhận chuẩn cho quân đội Mỹ (MIL STD-810G). Những thành phần này giúp tăng độ ổn định cho hệ thống và kéo dài tuổi thọ của sản phẩm.

BMC cũng trang bị mạch cấp nguồn chủ động (active phase switching) đảm bảo việc cấp nguồn cho BXL, đồ họa tích hợp, bộ nhớ và mạch điều khiển bộ nhớ tích hợp ổn định và hiệu quả hơn so với mạch analog truyền thống. Tính năng USB Safeguard chống sốc điện cho các thiết bị qua cổng kết nối USB và Super Charge giúp sạc nhanh thiết bị di động.

Trên BMC cũng được tích hợp sẵn nút nguồn (power), khởi động lại (reset) và OC Genie II tự động ép xung hệ thống qua việc kiểm tra và chọn những thông số tối ưu với cấu hình phần cứng người dùng. Voltage checkpoint connector giúp kiểm tra điện áp chipset (PCH), CPU và RAM trong suốt quá trình ép xung qua thiết bị (đồng hồ) đo gắn ngoài. Bộ tiện ích MSI Control Center (đi kèm trong đĩa cài đặt driver) giúp theo dõi tình trạng hệ thống, tự động ép xung hoặc chuyển nhanh sang chế độ tiết kiệm điện.

HIỆU NĂNG

Để đánh giá hiệu năng các BMC trên, Test Lab sử dụng cấu hình thử nghiệm xây dựng trên nền tảng Sandy Bridge E với BXL Intel Core i7-3960X, RAM kit Corsair Dominator CMP8GX3M4A1600C8 (4x2GB, bus 1600HMz) chạy ở chế độ quad channel, HĐH Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và sử dụng trình điều khiển (driver) đi kèm tương ứng với mỗi BMC. Các công cụ đánh giá hiệu năng gồm CineBench R11.5 (64 bit), Heaven Benchmark v3.0, 3DMark 11 và PCMark 7. Trong quá trình thử nghiệm, các BMC hoạt động với thông số thiết lập mặc định của NSX và kết quả các phép thử được tính trung bình sau 3 lần chạy.

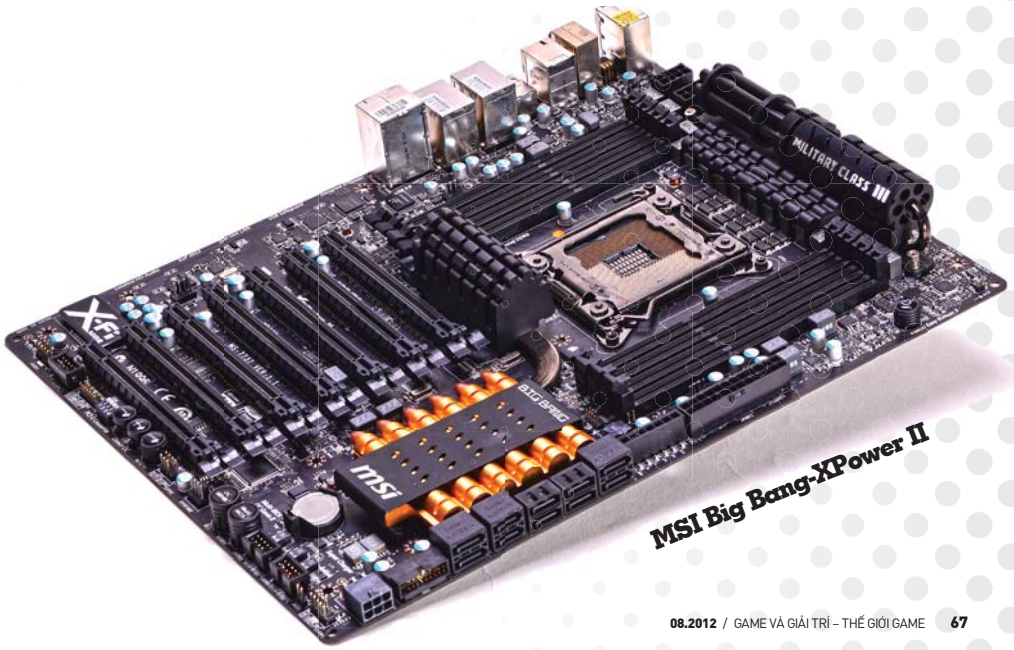
Xét tổng thể thì hiệu năng của MSI Big Bang-XPower II và Gigabyte GA-X79-UD5 không có sự chênh lệch đáng kể; dao động trong khoảng từ 6% tùy phép thử. Kết quả thử nghiệm cũng cho thấy sự vượt trội về hiệu năng của nền tảng Sandy Bridge E so với nền tảng Sandy Bridge và cả Ivy Bridge mới xuất hiện trong thời gian gần đây (tham khảo chi tiết trong bảng kết quả bên dưới).

Với công cụ đánh giá hiệu năng tổng thể hệ thống là PCMark 7, Big Bang-XPower II đạt 4.989 điểm; cao hơn khoảng 6,3% so với điểm số BMC GA-X79-UD5. Tương tự với công cụ Cinebench R11.5 (64 bit) đánh giá khả năng xử lý của CPU và card đồ họa (sử dụng thư viện đồ họa OpenGL), Big Bang-XPower II đạt 11,37 điểm ở phép thử CPU và 84,61 fps (khung hình/giây) ở phép thử OpenGL trong khi GA-X79-UD5 thấp hơn một chút với 10,5 điểm ở phép thử CPU và 81,56 fps trong phép thử OpenGL. Trong thử nghiệm khả năng xử lý đồ họa đa luồng DirectX 11 dựa trên công cụ 3DMark 11, thiết lập cấu hình Performance, Big Bang-XPower II đạt 7.545 điểm, thấp hơn 0,2% so với BMC GA-X79-UD.

TRUNG DOÃN

BẢNG SO SÁNH THÔNG SỐ KỸ THUẬT

	GA-X79-UD5	BIG BANG-XPOWER II
CPU	Intel socket LGA2011	Intel socket LGA2011
Chipset	Intel X79 Express	Intel X79 Express
DrMOS II	2133(OC)/1866(OC)/1600/1333/1066 Quad channel	2400(OC)/2133(OC)/1866(OC)/1600/1333/1066 Quad channel
Onboard Graphic	n/a	n/a
Audio	Realtek ALC898 codec/HD Audio 7.1 channel	Realtek ALC898 codec/HD Audio 7.1 channel
LAN	Intel GbE LAN 1Gbps	Intel GbE LAN 1Gbps
Expansion Slot	2xPCIe x16 3.0 @x16 1xPCIe x16 3.0 @x8 2xPCIe x16 @x1 1xPCIe x1	2xPCIe x16 3.0 @x16 2xPCIe x16 3.0 @x8 3xPCIe x16 2.0 @x1
Multi-Graphic	3-Way/2-Way AMD CrossFireX/NVIDIA SLI	3-Way/2-Way AMD CrossFireX/NVIDIA SLI
Internal I/O Connector	6xSATA 3.0, 4xSATA 2.0, 2xeSATA 3.0, 1xUSB 3.0, 3xUSB 2.0, 1xIEEE 1394a	6xSATA 3.0, 4xSATA 2.0, 1xUSB 3.0, 2xUSB 2.0, 1xIEEE 1394a
Back Panel Connector	1xPS/2, 2xUSB 3.0, 7xUSB 2.0, 1xeSATA 3.0, 1xeSATA 2.0, 1xIEEE 1394a, 1xRJ-45, 1xOptical S/PDIF, 5xAudio jack.	1xPS/2, 4xUSB 3.0, 6xUSB 2.0, 1xIEEE 1394a, 2xRJ-45, 1xOptical, 1xCoaxial S/PDIF, 6xAudio jack.
Form Factor	E-ATX; 30.5x26.4cm	E-ATX; 30.5x26.4cm



MSI Big Bang-XPower II

RAZER ELECTRA:

NÂNG CHẤT ÂM THANH GAME VÀ NHẠC

Thiết kế bắt mắt, âm trầm chắc khỏe, tai nghe Electra của Razer được nhiều game thủ đánh giá tích cực.

Nhắc đến Razer, đa phần game thủ Việt đều biết đó là nhà sản xuất bàn phím, những chú chuột chơi game. Song Razer cũng sản xuất thiết bị âm thanh, từ loa cho đến tai nghe đủ mọi kích cỡ và kiểu dáng cho game.

Các tai nghe trước đây của Razer thường thiên về thể hiện sự hoành tráng và độ chi tiết của môi trường game cũng như phim ảnh hơn là sự du dương của âm nhạc nên dòng thiết bị âm thanh của Razer khá kén người mua. Nhưng phiên bản tai nghe Electra đã được sản xuất dựa trên những phản hồi từ game thủ và người dùng trên toàn cầu với mong muốn mang đến một sản phẩm đáp ứng mọi nhu cầu sử dụng.

Cũng giống như bàn phím chơi game được đặt theo tên các loại nhện, chuột game là tên gọi của các loài rắn, dòng thiết bị âm thanh của Razer thì được đặt theo tên của các loài cá. Và dòng tai nghe Electra được hãng Razer đặt theo tên của loài cá điện sống ở đáy đại dương, loài cá này có thể phóng ra luồng điện có điện thế lớn đủ để hạ gục đối thủ trong vòng kiểm soát của nó. Đương nhiên, ưu thế phòng thủ chắc hạ gục nhanh của loài cá này đã được Razer chuyển thành ưu thế của dòng tai nghe Electra chuyên dành cho game thủ.

Nhìn bề ngoài, tai nghe Razer Electra trông khá bắt mắt với màu xanh ở lớp vỏ giả da cao cấp bọc ngoài gọng đeo, màn nhung bảo vệ bên ngoài loa cùng logo 3 con rắn đặc trưng của Razer. Kết hợp với màu đen của vỏ nhựa bên ngoài và hai chụp tai tạo nên sức hút lôi cuốn người dùng ngay từ cái nhìn đầu tiên. Hai chụp tai có kích thước lớn đủ bao trùm toàn bộ vành tai và được trang bị lớp đệm mút bên trong mang đến cảm giác thoải mái cho người dùng.

Bên trong hai chụp tai này là hai loa 40mm sử dụng nam châm neodymium với cuộn đồng mạ nhôm cho phép loa thể hiện tốt các âm thanh có tần số cao và thể hiện âm trầm chắc khỏe. Điều này được minh chứng khi loa có công suất tổng 50mW, thể hiện âm thanh ở dải tần âm 25 – 16.000Hz, trở kháng 32Ω và có độ nhạy tiếng tại ngưỡng âm 1kHz vào khoảng 104dB ± 3dB.

Đóng gói kèm theo tai nghe là hai dây tín hiệu với giắc cắm 3.5mm được mạ vàng giúp tăng hiệu quả truyền tín hiệu. Đặc biệt, một dây tín hiệu có đính kèm micro có thể ghi nhận dải tần âm 100 – 10.000Hz, tỉ lệ độ ồn 58dB để người dùng có thể sử dụng kèm với những chiếc điện thoại thông minh như một phụ kiện đính kèm cho việc thực hiện những cuộc thoại rảnh tay.

Khi tham chiến trò chơi Counter Strike 1.6 với tai nghe Razer Electra, những tiếng bước chân từ phía sau của đối thủ, những tiếng vù của đường đạn suýt trúng mục tiêu được thể hiện rõ giúp người viết dễ dàng xác định được vị trí của đối phương cũng như dễ dàng ứng biến. Chiếc tai nghe này cũng thể hiện tốt những bản nhạc nền sôi động trong những trận chiến D-Day hay DotA.

Sử dụng tai nghe Electra để thưởng thức những bản nhạc quen thuộc, một phân khúc không phải là điểm mạnh của những dòng tai nghe mang thương hiệu Razer. Tai nghe này thể hiện tốt những bản nhạc dance sôi động, vẫn mang đến được những giai điệu du dương của các bản tình ca lãng mạn dù không thật sự ấn tượng cho lắm. Nhưng điều này có thể chấp nhận được với một thế giới âm thanh đầy sắc màu với nhiều gu thưởng thức âm nhạc khác nhau và thú chơi âm thanh cũng cực kỳ công phu.

Tai nghe Razer Electra hiện đã được bán tại thị trường Việt Nam với giá 1.500.000 đồng cùng thời gian bảo hành 12 tháng.

XUÂN TÙNG

CARD ĐỒ HỌA ZOTAC GEFORCE GTX 680

Trang bị GPU đơn nhân cao cấp nhất của NVIDIA, hỗ trợ đầy đủ thư viện đồ họa DirectX 11 và công nghệ hiển thị hình ảnh 3D Vision 2, Zotac GeForce GTX 680 sẵn sàng cùng bạn đối đầu những game "hạng nặng".

THIẾT KẾ

Thiết kế Zotac Geforce GTX 680 dựa trên bộ xử lý đồ họa (GPU) NVIDIA GeForce GTX 680 được xây dựng dựa trên GPU GK104 (tên mã Kepler) với 1536 "nhân" CUDA mới được bố trí thành 4 cụm xử lý (Graphics Processing Cluster - GPC) chia sẻ chung bộ nhớ đệm cấp 2 (L2 cache). Mặc định, xung nhịp GPU hoạt động ở mức tiêu chuẩn 1.006MHz và có thể tăng tốc đạt mức 1.058MHz ở chế độ GPU Boost. Card cũng được trang bị 2GB GDDR5 với xung nhịp (mem clock) 1.502 MHz và giao tiếp bộ nhớ 256 bit.

Bên cạnh đó, Zotac Geforce GTX 680 còn có khả năng hiển thị hình ảnh 3D theo công nghệ 3D Vision Ready. Ngõ xuất tín hiệu DVI-I, DVI-D, DisplayPort lẫn HDMI và công nghệ NVIDIA Surround cho phép ghép nối đến 4 màn hình chỉ với card đơn để hiển thị những hình ảnh có độ phân giải lớn khi chơi game, trình chiếu phim ảnh hoặc làm việc với nhiều ứng dụng cùng lúc.

Zotac Geforce GTX 680 cũng hỗ trợ chuẩn giao tiếp thế hệ mới PCI Express 3.0 (PCIe gen3), thư viện đồ họa DirectX 11.1, OpenGL 4.2. Card còn hỗ trợ công nghệ 3-way SLI, sẵn sàng cho những cấu hình chuyên game hoặc ghép nối đa card đồ họa.

Geforce GTX 680 là bộ xử lý đồ họa đơn nhân cao cấp nhất của NVIDIA hiện nay với mức TDP khoảng 195W; thấp hơn một chút GPU Radeon HD 7970 một chút. Card đồ họa này sẽ cần đến 2 đường cấp nguồn +12V PCIe 6 chân và bộ nguồn công suất 500W trở lên để đảm bảo công suất cần đáp ứng cho toàn hệ thống.

ĐÁNH GIÁ HIỆU NĂNG

Để đánh giá sức mạnh của card đồ họa Zotac Geforce GTX 680, Test Lab sử dụng cấu hình thử nghiệm được xây dựng trên nền tảng BMC chipset Z77, HĐH Windows 7 Ultimate 64 bit SP1 và trình điều khiển (driver) đi kèm card. Các phép thử bao gồm CineBench R11.5, 3DMark 11, Heaven DX11 Benchmark v3.0 cùng một số game DirectX 11 là DiRT 3, Alien vs. Predator 1.03 và Crysis 2. Các phép thử được lấy kết quả trung bình sau 3 lần chạy.

Với sức mạnh của bộ xử lý đồ họa đơn nhân cao cấp nhất của NVIDIA, Zotac Geforce GTX 680 dễ dàng chinh phục tất cả phép thử theo kịch bản Test Lab xây dựng ở độ phân giải 1600x1200 cùng mức thiết lập đồ họa cao nhất. Ngoài hệ số hiệu năng/watt tốt hơn, kết quả thử nghiệm cũng cho thấy ưu thế của GPU Geforce GTX 680 trong phép thử khả năng xử lý đồ họa 3DMark 11 và Heaven Benchmark trong khi AMD Radeon HD 7970 cũng không hề kém cạnh trong các game DirectX 11.

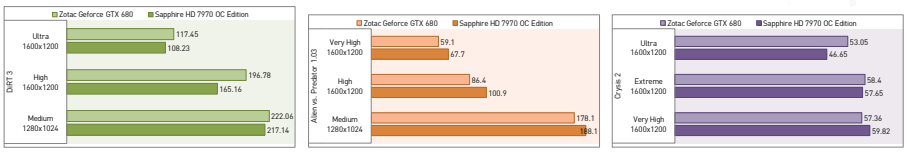
Trong thử nghiệm khả năng xử lý đồ họa đa luồng DirectX 11 dựa trên công cụ 3DMark 11, cấu hình thử nghiệm đạt 9.365 điểm với cấu hình Performance, độ phân giải 1280x720 và đạt 3.216 điểm với cấu hình Extreme, độ phân giải 1920x1080; cao hơn card đồ họa Sapphire HD 7970 OC khoảng 16%. Với Heaven Benchmark, phép thử đồ họa có khá nhiều nét tương đồng với 3DMark 11 nhưng chủ yếu về công nghệ Tessellation, một trong những công nghệ nổi bật trong thư viện đồ họa DirectX 11. Card đồ họa vượt xa mức "chuẩn" 30 fps cả ở chế độ Ultra với thiết lập đồ họa cao nhất (tessellation: extreme, shaders: high, 8xAA và 16xAF).

Tương tự với các game DirectX 11 là DiRT 3, Alien vs. Predator 1.03 và Crysis 2, cấu hình thử nghiệm ở độ phân giải 1600x1200 và chất lượng đồ họa được đẩy lên mức Ultra, Zotac Geforce GTX 680 vẫn khẳng định được sức mạnh của dòng card đồ họa cao cấp qua số khung hình/giây (fps) đạt được. Chẳng hạn với Alien vs. Predator, card đồ họa đạt 178,1 fps ở độ phân giải 1280x1024, chất lượng đồ họa Medium và đạt 59,1 fps khi đẩy độ phân giải lên 1600x1200 cùng chất lượng đồ họa mức Very High. "Gió bụi đường trường" trong DiRT 3 cũng không thể cản nổi sức mạnh của "động cơ" Geforce GTX 680 khi cấu hình thử nghiệm đạt đến 222 fps và thấp nhất là 117,5 fps ở độ phân giải 1600x1200, thiết lập đồ họa Ultra. Thậm chí với Crysis 2, một trong những game được xếp vào nhóm "sát thủ phần cứng" hiện nay, kết quả thử nghiệm của card ở độ phân giải 1600x1200 và chất lượng đồ họa mức Extreme đạt 53,05 fps; cao hơn khoảng 76,8% so với mức "chuẩn" 30 fps.

ĐÔNG QUÂN

CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM:

BMC Intel DZ77GA-70K; CPU Core i7-3770K; RAM G.Skill Ripjaws 4GB DDR3-1600; HDD WD Caviar Black 1TB; PSU Cooler Master Real Power Pro 1250W; Windows 7 Ultimate 64bit SP1.



Biểu đồ kết quả thử nghiệm

BÍ QUYẾT CỦA JUNIE

Đội trưởng của SaiGon Jokers chia sẻ với bạn đọc Thế Giới Game những kinh nghiệm cho những tân binh của Liên Minh Huyền Thoại - Leage of Legends

Đọc hướng dẫn trước về champion định chơi để biết hết kỹ năng và hướng xây dựng – cộng kỹ năng, các đồ đạc cần thiết.

Trong Liên Minh Huyền Thoại, một champion có thể đảm nhận nhiều vị trí khác nhau như: Jungle, Support, AP Carry, Bruiser… Vì vậy, trước hết, bạn cần hiểu rõ công dụng và cách sử dụng các kĩ năng của champion đó. Tiếp đến, bạn sẽ rút ra được cách cộng điểm kĩ năng hiệu quả để champion của mình phát huy tối đa sức mạnh trong từng giai đoạn của trận đấu.

Sau khi nắm bắt được kĩ năng của champion, bạn sẽ phải lựa chọn những món đồ phù hợp với champion. Ví dụ, các champion AP đi lane giữa sẽ thường lên đồ cộng sức mạnh phép thuật, hồi năng lượng, giảm thời gian hồi chiêu…

Tất cả những điều kể trên, bạn đều có thể tìm thấy trong các bài viết hướng dẫn của các cao thủ trên toàn thế giới. Họ rất sẵn lòng chia sẻ kinh nghiệm cũng như quan điểm cá nhân về nhân vật của họ chơi. Việc tham khảo các bài viết này sẽ giúp bạn nắm bắt và làm quen với champion yêu thích của mình nhanh hơn.

Nên học tập cách phân chia hiện nay như 1 Bruiser lane trên, AP lane giữa, AD – Support lane dưới và 1 Jungler đi rừng. Đây là cách đánh phổ biến nhất hiện nay – Meta game. Khi học theo cách đánh này, bạn sẽ dễ dàng nhập cuộc hơn khi vào giải đấu.

"Meta" là tiếng lóng trong giới game thủ, dùng để nói về chiến thuật đang thịnh hành trong game. Trong Liên Minh Huyền Thoại, các đội thi đấu chuyên nghiệp luôn sử dụng một chiến thuật với đội hình hoàn chỉnh gồm:

"Bruiser": là những champion "trâu bò" thường được đi đường trên. Họ là những người dẫn đầu trong các cuộc chiến, đỡ đòn hộ đồng đội và quấy rối đội hình của đối phương.

"AP carrier": là những pháp sư sử dụng kĩ năng để gây sát thương phép thuật là chủ yếu. Họ thường đi đường giữa và trong khi giao tranh, họ có thể gây ra khối lượng sát thương khủng khiếp trong thời gian ngắn.

"AD carrier": là những nhân vật rất mạnh về cuối trận đấu, chủ yếu gây sát thương vật lí và là nhân vật chủ chốt trong mỗi trận đấu. Chính bởi vậy, giai đoạn đầu họ rất mỏng manh và thường có thêm một champion hỗ trợ nữa đi kèm để "bảo kê".

"Supporter": là champion hỗ trợ đi đường dưới, đảm nhận nhiều nhiệm vụ quan trọng trong đội như: cắm mắt để kiểm soát tầm nhìn và bản đồ, mua các món đồ có lợi cho cả đội, quấy rối đối phương để champion chính được farm (kiếm vàng).

"Jungler": là champion đi rừng, đảm nhận nhiệm vụ đi quấy rối và hỗ trợ tất cả các đường. Nếu hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình, bạn sẽ giúp cả đội có được khởi đầu rất lợi thế.

Với các vị trí của một đội hình tiêu biểu kể trên, chiến thuật của bạn sẽ có đầy đủ những yếu tố cơ bản, có lợi thế hơn hẳn so với đối thủ rất nhiều. Đây cũng là một bàn đạp quan trọng cho bạn và đồng đội khi tiến vào đấu trường chuyên nghiệp.

Không nên chỉ chiết đồng đội khi họ feed mà hãy cố gắng bản thân bị "săn" thật ít vì lượng vàng nhận được khi đối thủ tiêu diệt được bạn là rất nhiều.

Có một sự thực là việc duy trì phong độ còn khó khăn hơn việc tiến bộ và chúng ta sẽ không tránh khỏi việc đồng đội của bạn thi đấu có phần sa sút vào một ngày nào đó. Họ bị hạ gục rất nhiều và khiến trận đấu đang dần đi đến bế tắc. Chính những giây phút đó, bạn cần tỏ ra mình là một người có cái đầu lạnh. Bỏ qua mọi lỗi lầm của họ và cố gắng khuyên đồng đội nghe theo bạn chỉ đạo là quyết định sáng suốt lúc này.

Đôi khi, chiến thắng trong một trò chơi thực sự không có nhiều ý nghĩa bằng cảm xúc vui vẻ, thoải mái của bạn và những người đồng đội sau trận đấu đó. Vì vậy, bạn hãy luôn cố gắng tỏ ra mình là một người đồng đội đáng tin cậy.

Nên làm quen với từng vị trí và tìm hiểu xem vị trí nào phù hợp với mình nhất. Hãy cố gắng chơi thật tốt vị trí đó và dùng nó làm sở trường của mình.

Khi tham gia Liên Minh Huyền Thoại, bạn hãy tìm cách khám phá kĩ năng và sở trường của mình trong 5 vị trí đã liệt kê ở đoạn trên. Thực tế là mỗi vị trí trong game đòi hỏi từng kĩ năng, cũng như sở thích – tính cách nhất định từ game thủ.

Hãy tưởng tượng bạn đang điều khiển champion pháp sư đường giữa, bạn sẽ phải là một người khéo léo, biết tính toán sát thương trong mọi tình huống và tìm cách hạ gục đối phương nhanh nhất có thể. Hay đối với các champion đỡ đòn đi trên, họ phải tích cực chơi chủ động và không sợ đau khi giao tranh với đối thủ…

Sau khi đã xác định được vị trí của mình, bạn sẽ bắt đầu tập luyện với chiến thuật ở vị trí đó: cách đứng khi giao tranh ra sao, cách lên đồ thế nào… Nâng cao hơn nữa, bạn sẽ tập luyện nhiều champion hơn để bổ sung thêm sở trường cá nhân cho chính bản thân.

Tham khảo cách đánh của các game thủ chuyên nghiệp là điều nên làm để học hỏi thêm cách xử lý trong các tình huống cũng như khả năng biến tấu trong việc xây dựng, mua đồ cho champion.

Các game thủ nổi tiếng trên thế giới thường quay trực tiếp từ màn hình của họ và phát trận đấu lên mạng (livestream). Đây chính là cơ hội để bạn được thưởng thức cách suy nghĩ, cách di chuyển, cách phối hợp… của các tay chuột hàng đầu thế giới trong cộng đồng Liên Minh Huyền Thoại.

Bạn có thể quan sát và rút ra rất nhiều kinh nghiệm cho chính bản thân khi được theo dõi các trận đấu xếp hạng ở đẳng cấp ELO cao.

Điều cuối cùng nhưng không kém phần quan trọng là một khi đã lỡ feed thì bạn đừng nên nản rồi quit mà hãy cố gắng chơi vì một đội dù có đang ở "chiếu trên" cỡ nào thì chúng ta vẫn có thể đảo ngược thế cờ dù họ chỉ mắc một sai lầm nhỏ. Đó chính là điều làm nên giá trị của LMHT mà bất cứ game thủ nào cũng phải hiểu được.

Đừng bao giờ bỏ cuộc trong trận đấu - đó là điều cuối cùng của game thủ Junie muốn nhắn nhủ đến các bạn. Một đặc điểm đặc biệt trong Liên Minh Huyền Thoại đó là không có khái niệm "siêu nhân" – tức một người có thể đánh bại nhiều người. Do đó, nếu bạn và đồng đội đang bị áp đảo, hãy khôn ngoan cắm mắt (ward) nhiều hơn để kiểm soát tầm nhìn. Lúc này, bạn và đồng đội sẽ thiên về lối chơi du kích nhiều hơn, tức là ẩn núp và tìm cơ hội săn những con mồi đi lẻ.

Chỉ với những sai lầm nhỏ của đối phương, cả đội bạn nhiều khả năng sẽ giành được lợi thế và rất có thể bật ngược lại để giành chiến thắng. Đừng bỏ lẻ một mình bởi một khi đã "lên bảng đếm số", các thành viên còn lại sẽ không đủ sức chống chọi và căn cứ có thể bị phá hủy nhanh chóng. Vì vậy, các bạn đừng nên bỏ cuộc trong bất kì trận đấu nào.

HỒNG PHƯỢNG

TRẦN HỮU NHỰT MINH

& ĐỘI SAIGON JOKERS

Từ trái qua: Trần "QTV" Tường Vũ ,Trần "Junie" Hữu Nhựt Minh, Ngô "Violet" Mạnh Quyền, Mai "NIXWATER" Nhật Tân, Nguyễn "Melody" Tiến Mạnh

Thật khó tin được game thủ Trần "Junie" Hữu Nhựt Minh với tuổi đời còn rất trẻ nhưng đã chứng tỏ bản thân không chỉ là một game thủ đầy bản lĩnh trong game mà còn là một leader trách nhiệm bên ngoài.

- Bạn có thể giới thiệu về bản thân cho độc giả TGG?

Chào các bạn, mình tên là Trần Hữu Nhật Minh hay thường gọi là Junie. Hiện mình đang tham gia thi đấu League of Legends hay Liên Minh Huyền Thoại (LMHT) cho team Saigon Jokers với vị trí Jungler và là caller/ingame leader của team.

- Như Minh vừa nói thì hiện tại, Minh đang thi đấu cho Saigon Jokers. Minh có thể cung cấp thêm thông tin về Saigon Jokers như số thành viên và vị trí từng người được không?

Saigon Jokers (SAJ) hiện có 2 đội, SAJ Green và SAJ Red. Trong đó, SAJ Red là team hiện đang thi đấu giải GPL do Garena tổ chức. Các thành viên trong team SAJ Red bao gồm Trần "QTV" Tường Vũ (vị trí: ***Bruiser top***), Mai "NIXWATER" Nhật Tân (***AP Carry***), Ngô "Violet" Mạnh Quyền (***AD Carry***), Nguyễn "Melody" Tiến Mạnh (***Support***) và mình ở vị trí ***Jungle***. Team SAJ Green gồm có Hà "Zerg" Quang Đông ***(Bruiser Top***), Nguyễn "TieuQuy" Việt Tiệp (***AP Carry***), Trịng "MiHee" Quang Đạt (***AD Carry***), Sai (***Support***) và Lê "Egg" Hoàng Ngà (***Jungle***).(*)

- Có thể nói, SAJ hoạt động rất chuyên nghiệp khi phân chia rõ nhiệm vụ từng người. Hàng ngày, SAJ tập luyện như thế nào?

Hàng ngày, mọi người sẽ tập Solo queue ranked bên máy chủ Đài Loan vào buổi sáng vì đây là cụm máy chủ quy tụ khá nhiều game thủ giỏi. Cả đội sẽ tranh thủ nghỉ ngơi buổi trưa trước khi bắt đầu cùng nhau tập luyện Ranked Team, hẹn các đối thủ khác vào buổi chiều. SAJ hay luyện tập cùng các team hàng xóm như MLE của Phillipines hay KLH của Malaysia.

Sau khi luyện tập, mọi người sẽ ngồi lại để cùng thảo luận với nhau về những trận vừa đánh, những điểm yếu cần khắc phục, thử nghiệm các champion/chiến thuật mới. Nếu trước thềm các trận đấu thuộc khuôn khổ GPL hay Đấu trường danh vọng, mọi người sẽ cùng Huấn luyện viên của team bàn luận về chiến thuật sẽ đem ra thi đấu giải.

- Công việc cụ thể của 1 leader in game (lãnh đạo trong game) là gì?

Đó là người chịu trách nhiệm ban/pick và định hướng lối đánh của cả đội trong game cũng như là người khởi xướng việc Gank hay tiến hành "hớt tay trên" các loại buff bổ trợ từ creep rừng trong game như Blue, Red, hay hạ gục Dragon và Baron để dẫn lợi thế về tiền. Khi các thành viên trong team không cùng chung một tiếng nói, mình cũng là người giải quyết mâu thuẫn giữa mọi người với nhau, từ đó đưa ra quyết định cuối cùng về việc cả đội nên làm gì.

- Bạn có thể kể ra một vài khó khăn khi ở cương vị leader không?

Thực sự thì khi được Huấn luyện viên trao cho vị trí leader, mình đã bị áp lực rất lớn. Vì thời gian mình vào SAJ chưa được bao lâu cũng như chưa hiểu rõ được lối đánh của từng thành viên nên mình đã khá lo lắng. Ở vị trí leader, bạn là người phải đưa ra quyết định sáng suốt và có lợi cho team mình nhất nên nếu có sai sót gì mình là người phải chịu trách nhiệm về việc đó.

Trong lúc team họp bàn chiến thuật, các thành viên sẽ đưa ra ý tưởng về chiến thuật nhưng đôi khi, những ý tưởng đó lại không phù hợp với phong cách đánh của cả đội. Mình sẽ phải từ chối ý kiến đó và đó sẽ là nhiệm vụ khó khi phải làm sao bác bỏ chiến thuật đó mà vẫn tạo được bầu không khí thoải mái cho mọi người. Rất may các thành viên trong SAJ đều vui vẻ và tin tưởng vào mình nên dần dà, mình cũng cảm thấy thoải mái và tự tin hơn khi đưa ra các chiến thuật mới cũng như dẫn dắt cả đội trong những thời khắc quan trọng khi tham gia thi đấu.

(*) Chú thích: Xem giải thích các thuật ngữ LMHT trong bài "Bí quyết của Junie" trang 70

- Bạn đã từng chơi game MOBA nào chưa? Tại sao lại quyết định thi đấu chuyên nghiệp LMHT?

Ngoài LMHT, mình đã từng chơi và thi đấu chuyên nghiệp DotA được một thời gian cho team Friends Forever, tiền thân của SioL. Nhưng từ khi IceFrog chuyển sang phát triển DotA 2, những ý tưởng mới dành cho DotA càng ngày càng ít đi, bên cạnh đó là sự giới hạn của 1 game Custom trên nền WarCraft 3 đã khiến mình mất dần niềm đam mê. Khi LMHT máy chủ S.E.A ra mắt, mình đã chơi thử và thấy khá thú vị. Và chỉ khi NIXWATER hướng dẫn mình cách chơi champion Le'Blanc, mình đã bắt đầu "nghiện" LMHT và chuyển dần sang chơi chuyên nghiệp thay vì DotA như trước kia.

- Kinh nghiệm thi đấu DotA có giúp ích gì cho bạn khi chuyển sang thi đấu LMHT không? Bạn thích nhất LMHT ở điểm nào?

Thực sự mà nói thì kinh nghiệm từ DotA không giúp ích được nhiều khi chuyển sang thi đấu LMHT. LMHT là một thế giới hoàn toàn khác. Với DotA, 1 "hero siêu nhân" đủ đồ có thể một mình "cân" cả đội bạn, nhưng với LMHT thì việc đó không bao giờ có thể xảy ra.

Mình thích nhất LMHT ở cách xây dựng nhân vật rất đa dạng. Cùng 1 champion nhưng bạn có thể lên AP (sát thương pháp thuật) hoặc AD (sát thương vật lý) hay Hybrid (phát triển song song AP – AD) tùy thích.

- Vài lời khuyên của Minh dành cho các game thủ mới tập chơi game MOBA nói chung và LMHT nói riêng?

Rất đơn giản thôi:

1. Nên đọc hướng dẫn trước về champion định chơi để biết hết kỹ năng và hướng xây dựng – cộng kỹ năng, các đồ đạc cần thiết.

2. Nên học tập cách phân chia hiện nay như 1 Bruiser lane trên, AP lane giữa, AD – Support lane dưới và 1 Jungler đi rừng. Đây là cách đánh phổ biến nhất hiện nay. Học theo cách đánh này, bạn sẽ dễ dàng nhập cuộc khi vào giải đấu hơn.

3. Không nên chỉ chiết đồng đội khi họ feed mà hãy cố gắng bản thân bị "săn" thật ít vì lượng vàng nhận được khi đối thủ tiêu diệt được bạn là rất nhiều.

4. Nên làm quen với từng vị trí và tìm hiểu xem vị trí

nào phù hợp với mình nhất. Hãy cố gắng chơi thật tốt vị trí đó và dùng nó làm sở trường của mình.

5. Tham khảo cách đánh của các game thủ chuyên nghiệp là điều nên làm để học hỏi thêm cách xử lý trong các tình huống cũng như khả năng biến tấu trong việc xây dựng, mua đồ cho champion.

6. Điều cuối cùng nhưng không kém phần quan trọng là một khi đã lỡ feed thì bạn đừng nên nản rồi quit mà hãy cố gắng chơi vì một đội dù có đang ở "chiếu trên" cỡ nào thì chúng ta vẫn có thể đảo ngược thế cờ dù họ chỉ mắc một sai lầm nhỏ. Đó chính là điều làm nên giá trị của LMHT mà bất cứ game thủ nào cũng phải hiểu được.

- Cộng đồng LMHT hiện đang rất phát triển ở các nước trên thế giới. Bạn đánh giá sao về tương lai của LMHT tại Việt Nam?

Tháng 8 này, khi LMHT ra mắt tại Việt Nam, mình nghĩ trò chơi này sẽ có nhiều cơ hội phát triển hơn. Đặc biệt, nếu các game thủ trình độ khá từ DotA chuyển sang thì cộng đồng sẽ còn lớn mạnh hơn nữa. Với trình độ hiện tại, game thủ LMHT VN đã bắt đầu bắt kịp được các đối thủ từ Singapore và trong một tương lai không xa, mình tin cộng đồng LMHT Việt Nam sẽ có thể đánh bại họ.

- Bạn nhắc đến cộng đồng LMHT Singapore mà không phải là bất cứ cộng đồng nào khác, phải chăng đó là đối thủ đáng gờm nhất của cộng đồng Việt Nam?

Có thể nói rằng hiện tại, các đội từ cộng đồng LMHT Singapore là đối thủ ngang sức với LMHT Việt Nam nhất nên mình chỉ đề cập tới họ mà thôi. Tuy nhiên, với các cộng đồng phát triển hơn như LMHT Đài Loan hay các nước châu Âu, châu Mỹ, Hàn Quốc dĩ nhiên vẫn sẽ là những mục tiêu mà tất cả mọi người cùng hướng tới.

- Hãy chuyển qua một chút về cá nhân Minh. Bạn thích champion nào nhất trong LMHT?

Mình thích nhất Le'blanc vì khả năng đáng sợ có thể hạ gục 1 mục tiêu bất kì trong chớp mắt. Hơn thế nữa, đây còn là champion có khả năng biến ảo khôn lường với bộ kỹ năng rất thú vị.

- Nếu lạc trên 1 hoang đảo, bạn muốn đồng hành với 4 champion nào nhất?

Miss Fortune, Ahri, Sona, Janna - 4 hot girl của LMHT. (cười)

- Lí do cho 4 sự lựa chọn này? Tại sao không phải là một pháp sư quyền phép hay "thợ săn" nào đó có thể giúp bạn đi săn hay các công việc nặng khác?

Vì mình đã là Jungler nên việc đi săn hay các công việc nặng thì đã có mình đảm nhiệm hết rồi nên chỉ cần các hot girl mà thôi.

- Gia đình có ủng hộ việc Minh quyết định theo đuổi con đường LMHT chuyên nghiệp không?

Gia đình lúc đầu không thích mình chơi game và bỏ bê việc học nhưng bằng khả năng của mình, mình đã chứng tỏ cho mọi người thấy mình có thể cân bằng được cả hai. Mình đã hứa với gia đình sẽ hoàn thành tốt cả hai việc, việc học và thi đấu LMHT chuyên nghiệp nên gia đình đã vui vẻ chấp nhận và ủng hộ mỗi khi mình được đi du đấu ở nước ngoài.

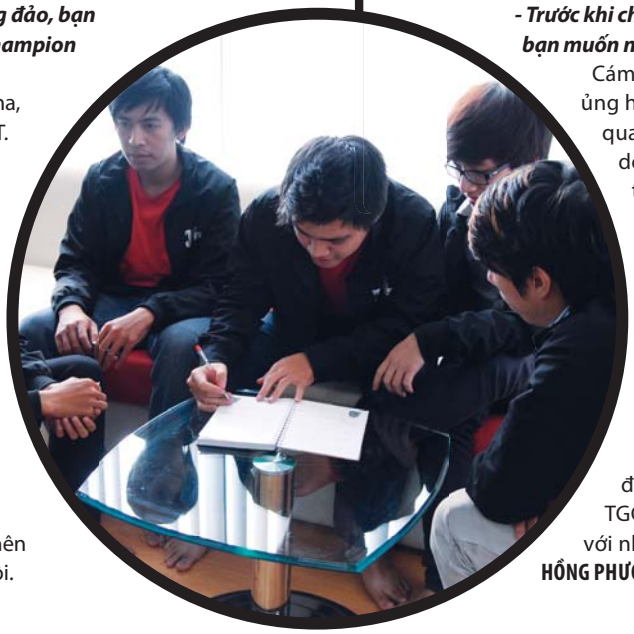
-Bạn đã được thi đấu những giải nào ở nước ngoài? Cảm giác ra sao? Hãy chia sẻ một số kinh nghiệm khi du đấu đối với độc giả TGG!

Minh đã được tham gia giải vòng chung kết WCG 2011 tổ chức tại Hàn Quốc. Mình cảm thấy rất thích và hãnh diện vì được mang trên vai màu cờ Việt Nam, đại diện đi thi đấu ở giải đấu tầm cỡ thế giới. Đối với việc du dấu thì "hành trang" cần nhất cho mỗi game thủ là sự tự tin và tâm lý vững vàng. Phải thi đấu trước rất nhiều người xem, cộng thêm việc phải thi đấu ở một môi trường khác, xung quanh rất nhiều game thủ giỏi khác thực sự là một sức ép không hề nhỏ và chỉ khi vượt qua được những "nỗi sợ" đó, bạn mới có thể thi đấu tốt được.

- Trước khi chúng ta kết thúc buổi phỏng vấn hôm nay, bạn muốn nhắn nhủ gì tới độc giả của TGG không?

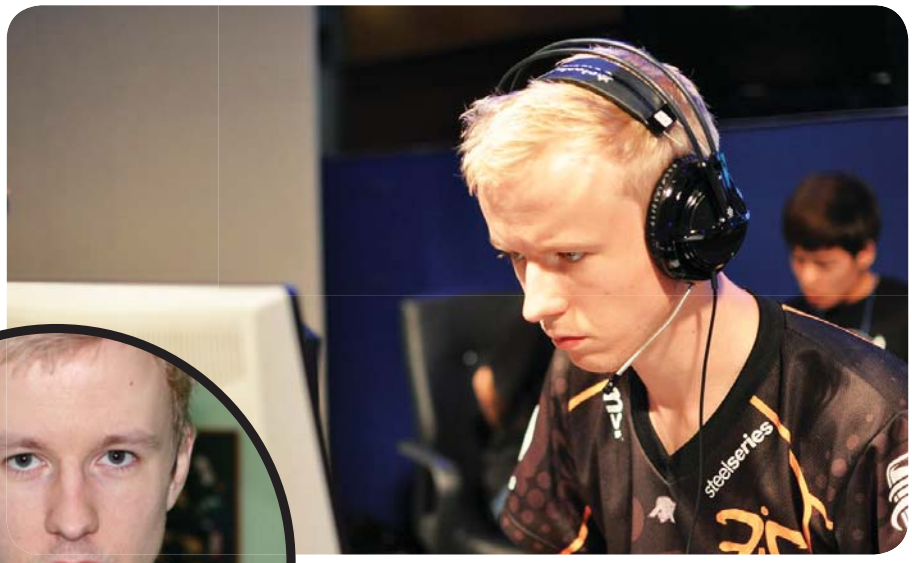
Cám ơn những người đã, đang và sẽ tiếp tục ủng hộ đội tuyển SAJ trong suốt thời gian qua. Hy vọng, mọi người sẽ tiếp tục theo dõi và cổ vũ cho cả đội ở các giải đấu trong tương lai, đặc biệt là vòng loại Season 2 khu vực Đông Nam Á dự kiến sẽ được tổ chức vào tháng 9 sắp tới. Và lời cuối, mình thành thực khuyên độc giả TGG… không nên thử chơi LMHT nếu không muốn… mê mệt trò chơi này như mình. (Cười) Mình chỉ đùa thôi! LMHT thực sự là một game rất hay, có thể phát triển khả năng tư duy và óc phản xạ của bạn nên hãy thử để cảm nhận sự khác biệt. Rất cám ơn TGG đã tạo điều kiện để mình được gặp gỡ với nhiều game thủ hơn.

HỒNG PHƯỢNG



GAME THỦ CARN TỪ GIÃ SỰ NGHIỆP COUNTER-STRIKE

Một trong những vận động viên chuyên nghiệp nổi tiếng của làng thể thao điện tử nói chung và của bộ môn Counter-Strike nói riêng đã tuyên bố giải nghệ.



Patrik "cArn" Sattermon sẽ được nhớ đến như một trong những game thủ Counter-Strike thành công nhất thế giới. Vận động viên eSports người Thụy Điển này có một thành tích đáng nể khi luôn giành được thứ hạng cao trong các giải đấu chuyên nghiệp suốt gần một thập kỷ gắn bó với bộ môn CS 1.6.

cArn đã tuyên bố từ giã sự nghiệp thi đấu chuyên nghiệp ngay trước khi vòng chung kết của giải March's Intel Extreme Masters World Championship diễn ra tại Hanover. Sau đây là những gì anh chia sẻ về dự tính tiếp theo và đánh giá về quá trình phát triển của e-Sports.

- Tại sao anh quyết định từ giã sự nghiệp thi đấu?

Đơn giản tôi nhận ra rằng thời gian đã trôi qua khá nhanh, tôi đã bắt đầu trở thành game thủ chuyên nghiệp từ năm 2004 và không có khởi đầu nào mà không phải kết thúc. Tôi sẽ chuyển đến Đài Bắc và có kế hoạch trở thành một quản lý game thủ cho Fnatic.

- Là một vận động viên e-Sports "lão tướng", anh có gặp khó khăn khi phải cạnh tranh với các game thủ trẻ?

Thực sự mà nói thì điều đó khá khó khăn. Phản xạ cũng như sự chính xác bắt đầu giảm sau tuổi 25. Vì vậy, cho dù có nhiều kinh nghiệm và kiến thức về trò chơi bạn cũng khó mà giữ vững danh hiệu trước các đối thủ trẻ tuổi.

- Điều gì là khó nhất khi trở thành một vận động viên e-Sports chuyên nghiệp?

Bạn sẽ phải hy sinh tất cả để là người đứng đầu. Thường xuyên luyện tập không ngừng 10 tiếng mỗi ngày trước các giải đấu lớn sẽ ảnh hưởng rất nhiều tới việc học tập, mối quan hệ bạn bè và cả gia đình nữa. Tuy nhiên, tất cả những hy sinh đó đều trở nên rất đáng giá khi bạn đạt được thành công.

- Anh nghĩ CS rồi sẽ đi về đâu?

Tôi ước gì mình có câu trả lời hoàn hảo cho câu hỏi này. Tuy nhiên, theo những gì tôi nhận thấy thì chúng ta đang gặp khó khăn trong việc thu hút game thủ mới. Đơn giản là chúng ta không thể cạnh tranh với các hãng như Riot, họ đã đầu tư rất nhiều vào khâu quảng bá trò chơi của họ trên toàn cầu.

- Anh sẽ làm gì để giúp bảo tồn và phát triển e-Sports?

Điều đơn giản tôi có thể là làm việc thật chăm chỉ. Ngành e-Sports của chúng ta đang rất lớn và cũng rất nhỏ bé. Có thể nói chúng ta như đang trong một bong bóng nhỏ của chính mình trước khi thật sự nổ tung và trở thành xu hướng dẫn đầu. Chúng ta cần rút ra các bài học từ sai lầm trong quá khứ và làm việc thật chăm chỉ để trở thành một hình tượng mà các lớp vận động viên trẻ có thể noi theo.

KHẮC THÀNH

EVO

‘OLYMPIC’ GAME ĐỐI KHÁNG 2012

Đám đông như phát cuồng, nhiều người nôn nóng cứ nhỏm dậy khỏi chỗ ngồi dán mắt nhìn màn hình, có người thì nhảy lên la hét, chúc mừng cho thần tượng của họ. Trên khán đài, các ‘‘võ sĩ’’ thay phiên nhau đấm, đá, vật lộn, tung chưởng. Cuối cùng người chiến thắng đứng lên chan hòa chung niềm hân hoan trong không khí sôi động tột cùng. Đó là tất cả những gì đã diễn ra tại giải vô địch thế giới game đối kháng – Evolution Championship Series (EVO) 2012.

EVO 2012 diễn ra từ ngày 06 đến ngày 08/07/2012 tại khách sạn Caesar Palace thành phố Las Vegas, Hoa Kỳ. Giải đấu quy tụ hơn 500 game thủ tham gia và hàng chục ngàn khách tham quan, cổ động viên đến xem thi đấu các bộ môn game:

. *Super Street Fighter 4 Arcade Edition*

. *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*

. *Mortal Kombat*

. *King of Fighters 13*

. *Virtua Fighter 5: Final Showdown*

. *Street Fighter x Tekken SoulCalibur 5*

THIÊN TÀI GAME ĐỐI KHÁNG

Justin Wong là thần tượng của khá đông khách tham quan tại EVO 2012. Wong bắt đầu chơi game đối kháng từ năm 12 tuổi tại các cửa hàng game thùng gần nhà. Sau khi trở thành “Đông Phương Bất Bại” trước những đứa trẻ trong khu phố của mình, anh được mời thi đấu giải game đối kháng đầu tiên và tiếp tục tỏa sáng khi loại tất cả đối thủ tham gia. Năm 14 tuổi, Wong giành được danh hiệu Quyền Vương thế giới đầu tiên.

Đến khi Street Fighter 4 phát hành, anh tiếp tục chiến thắng giải quốc gia do GameStop tổ chức, hạ gục hơn 100.000 người chơi khác trên khắp đất Mỹ. Sự nghiệp của Wong nối tiếp bằng những chiến thắng liên tục tại các giải đấu lớn, nhiều lần vô địch EVO khi anh 26 tuổi. Các trận đấu có anh tham gia, rất nhiều cổ động viên đến xin chụp hình, ký tên trên các tay cầm chơi game xa xỉ của họ.

“Tôi đã bắt đầu thi đấu game đối kháng bởi vì lúc đó tôi không thể mua nổi máy chơi game để ở nhà”, Wong chia sẻ. “Khu phố tôi sống tại New York, Chinatown Fair, có một tiệm game với các trò Marvel Vs. Capcom 1, Street Fighter 3: Third Strike, và tôi đã tham gia chơi rất vui. Lúc đó chỉ mất 50 xu 1 thẻ và tôi có thể chơi từ 10 giờ sáng cho đến 5 giờ chiều. Một ngày tôi chơi thua cũng rất nhiều và tiêu hết 3 USD.”

ĐẤU SĨ LÀ MỘT VŨ SƯ

Một số game thủ thi đấu game đối kháng, như Ryan Hart, đến từ thành phố London, Anh Quốc, đã trải qua cuộc đời thi đấu cùng với nhân vật ảo của mình khắp nơi trên thế giới. Anh đã chu du thi đấu từ Úc đến Nhật Bản, sau đó qua Hàn Quốc thi tài. Thậm chí anh còn đến tận Venezuela để thi đấu giải Tekken của Western Wolves.

Đối với Ryan Hart, thi đấu game đối kháng chuyên nghiệp còn hơn là một thử thách trong cuộc sống mà anh hằng ao ước theo đuổi. Nó là một cái gì đó sâu sắc và phức tạp luôn thôi thúc anh theo đuổi, chứ không dừng ở mức một người chơi thông thường. Một trận đấu game đối kháng có khi chỉ diễn ra trong 90 giây, cả hai đối thủ thay phiên nhau tung ra hết các ngón nghề mà mình biết. Tuy nhiên, theo Hart thì thi đấu game đối kháng chuyên nghiệp không còn phụ thuộc việc bạn nhớ được bao nhiêu tuyệt chiêu, mà đó là đoán trước được đối phương sẽ ra đòn gì tiếp theo.

Ryan Hart cho biết, trong khiêu vũ bạn phải tập trung xem mình đang làm gì trong từng bước nhảy. Khi đã thấm dần chất nhạc, người vũ sư chỉ còn biết đến xung quanh và các giai điệu mà quên mất mình phải làm gì tiếp theo. Trong game thi đấu đối kháng cũng vậy. Khi người chơi đã hiểu từng động tác và chiêu thức thì ngón tay của họ có thể nhảy nhót trên những nút bấm như các vũ sư lành nghề.

EVO LÀ NGÀY HỘI OLYMPIC GAME

Giải vô địch thế giới game đối kháng khép lại với nhiều bất ngờ đáng kinh ngạc. Có người mới cách đây sáu tháng còn ngồi hàng ghế khán giả, hoặc bị loại ngay từ vòng gửi xe trong các giải đấu trước, đã được xướng tên trong danh sách vô địch.

Danh hiệu Quyền Vương năm nay thuộc về vận động viên người Hàn Quốc, Seon-woo Lee trong Super Street Fighter 4 Acrcade Edition Version 2012. Lee hay còn gọi là Infiltration đã đánh bại 'Quái vật' Daigo Umehara, một trong những huyền thoại game đối kháng trên thế giới. Gamerbee, game thủ người Đài Loan về nhì, hạng ba là PR Balrog người Puerto Rico, Xiao Hai đến từ Trung Quốc xếp thứ 4 và Umehara đứng thứ 5.

. Super Street Fighter 4 Arcade Edition Version 2012 - Infiltration
. Ultimate Marvel vs. Capcom 3 - Filipino Champ
. Mortal Kombat - KN.EMP|Perfect Legend
. King of Fighters 13 - Mad KOF
. Virtua Fighter 5: Final Showdown - Fuudo
. Street Fighter x Tekken - Infiltration & Laugh
. SoulCalibur 5 - Shining Decopon

Đêm chung kết, khán phòng thi đấu chật kín người xem, 500 võ sĩ trong trạng thái vừa hồi hộp vừa phấn khích. Một số đến thi đấu, số còn lại đến để quan sát trình độ. Trận chung kết của Super Street Fighter 4 diễn ra trong 2 cỗ máy nhìn như khoang điều khiển máy bay chiến đấu, ngón tay của các đấu sĩ không ngừng nhảy múa trên các nút bấm, khán giả nín thở chăm chú theo dõi.

Trận chung kết EVO 2012 kết thúc, cả khán phòng như muốn nổ tung trong tiếng la hét và chúc tụng của người chiến thắng và khách tham quan. Có lẽ nhiều người sẽ thắc mắc họ là ai? Họ đang làm gì thế? Tại sao họ lại vui mừng đến vậy?

Câu trả lời đơn giản nhất: Họ là những võ sĩ ảo giỏi nhất trên thế giới.

VŨ HẢI

CHƠI GAME ĐỂ SỐNG THÊM 10 TUỔI!

Nhà thiết kế game Jane McGonigal, người từng nêu quan điểm gây xôn xao "Chơi game có thể giúp cuộc sống tốt đẹp hơn", lại vừa có bài thuyết trình mới với tiêu đề "Các trò chơi có thể mang lại cho bạn thêm 10 tuổi". Lập luận này lập tức nhận được rất nhiều phản hồi của cộng đồng cư dân mạng khắp thế giới.

HỒI PHỤC NHỜ GAME

Trong video clip ghi lại bài nói chuyện, Jane McGonigal thể hiện vai trò 1 người dẫn chuyện để hướng người xem vào các minh họa và số liệu cho thấy, trò chơi là môi trường tương tác tốt để mỗi người thay đổi thái độ sống và làm việc. McGonigal đã tự dẫn chứng mình trong vai trò 1 người nằm liệt trên giường vì tự tử sau một chấn động tâm lý nghiêm trọng, để rồi phát hiện ra sự tập trung vào trò chơi giải khuây giúp tăng khả năng tự phục hồi cơ thể, khát vọng sáng tạo bản thân và nối kết cùng mọi người.

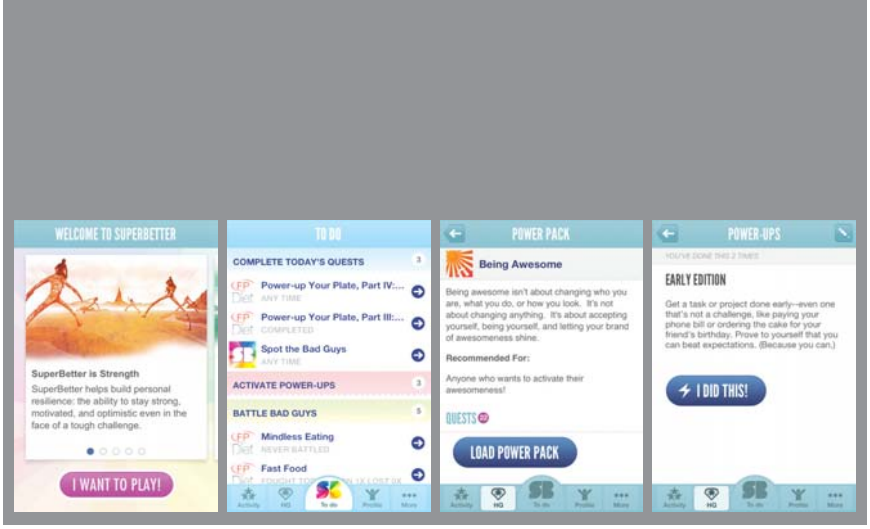
Tổng hòa khát khao ấy, con người cảm thấy mình tiết kiệm được nhiều năng lượng sống và vận dụng thời gian có ích hơn. Chí ít theo McGonigal, trò chơi hứa hẹn kéo dài thêm 7 phút rưỡi cuộc sống nữa. Tất nhiên con số này sẽ chỉ có tính ước lệ. Điều Jane muốn nhấn mạnh, là cùng 1 phút thời gian, người ta vừa cảm nhận được niềm vui làm việc, sức khỏe tràn trề, vừa có thể chia sẻ công việc và suy nghĩ với nhiều người, thật sự người ta sống được nhiều hơn, như nhiều người nhận xét, ai luôn lạc quan mạnh mẽ, người đó trẻ hơn 10 tuổi. "Đó là giá trị tinh thần cộng với khả năng tự phục hồi, có nghĩa là bạn sẽ tập trung tinh thần nhiều hơn, kỷ luật hơn, có quyết tâm và sức mạnh ý chí hơn".

NĂM ĐIỀU HỐI TIẾC TRÊN GIƯỜNG BỆNH

Trong thuyết trình của mình, Jane ví dụ, khi nằm trên giường bệnh, đối mặt cái chết, người ta hay hối tiếc 5 điều. Một là ước đã không biến mọi việc trở nên khó khăn. Hai là muốn nối kết rộng hơn với bạn bè. Ba là mong tinh thần nội tại thoải mái hạnh phúc. Bốn là có can đảm bày tỏ rõ con người thật của mình. Cuối cùng, là muốn sống 1 cuộc sống đúng với những ước mơ của mình, chứ không phải thỏa mãn những gì người khác mong đợi ở mình. Đây có phải là trường hợp chung của nhiều người đã sống?

Thế thì tại sao khi đang sống, người ta không thể chọn môi trường thỏa mãn 5 điều ấy. Và do cuộc sống vẫn có nhiều bất tiện để con người phải bị hối tiếc, thì cuộc sống trong trò chơi, chính là hướng mở vấn đề. Jane, với vai trò một người thiết kế game và nhất là một game thủ, khẳng định: "Khi chúng tôi chơi 1 trò chơi, chúng tôi giải quyết những thách thức khó khăn trong đó, với lòng sáng tạo, quyết tâm, lạc quan hơn, và chúng tôi có nhiều khả năng hơn để tiếp cận giúp đỡ những người khác".

Trong bài viết cũ của mình, Jane đã chứng minh rằng khi chơi game, người ta sẽ có sự tập trung năng lực tốt hơn. Một sinh viên sẽ rất khổ sở để trải qua thêm 15 phút ngồi trong lớp, một khi đã có 2 giờ nghe bài giảng theo lịch học. Nhưng anh ta rất sẵn sàng nhận thêm 2 giờ nữa, sau khi đã hết 2 giờ chơi game cho phép. Bởi lẽ khi chơi game, anh ta thấy hứng thú. Các trò chơi luôn được thiết kế đòi hỏi sự tập trung cao độ để duy trì niềm hứng thú trong mỗi người. Đây chính là câu hỏi Jane đặt ra trong bài nói chuyện: Tại sao không thể biến thế giới công việc trở thành như một trò chơi trực tuyến?



Ảnh chụp màn hình game SupperBetter trên hệ điều hành iOS

GỌI NHỚ MARK TWAIN

Khi xem clip này, người ta dễ liên tưởng đến ý tưởng tương tự đã từng được nhà văn Mark Twain đưa ra trong tác phẩm nổi tiếng Những cuộc phiêu lưu của Tom Sawyer. Từ chỗ bị phạt phải sơn hàng rào, cậu bé Tom đã khôn ranh thể hiện thái độ hứng thú khi làm việc, gạt lũ trẻ trong làng phải đến đăng ký làm thay cậu ta. Tom biết rằng nếu phải cuốc bộ làm việc thì ai cũng rên rỉ, nhưng nếu là trò chơi thì lắm người sẽ bỏ tiền ra tham gia đi bộ.

Do đó, nếu đưa cảm giác trò chơi vào trong cuộc sống và công việc, đưa sự hài hước thư giãn vào những vấn đề gay gắt, người ta sẽ có kết quả tốt hơn. Điều này cắt nghĩa vì sao vị giáo sư này được sinh viên thích còn vị giáo sư kia bị chê bai. Sự khác biệt chỉ nằm ở chỗ bài giảng của vị này có thêm những câu hỏi khôi hài và hình minh họa ngộ nghĩnh, còn vị kia thì không.

Jane đã làm như vậy với bài thuyết trình của mình. Để thu hút sự đồng thuận của người nghe, cô đưa ra nhiều hình ảnh động vật cho họ xem, và điểm mấu chốt là hình những con vật ngộ nghĩnh. Khi tiếng vỗ tay và tiếng cười vang lên, Jane đã thuyết phục được đám đông rằng cảm hứng trò chơi thực sự lan tỏa trong họ. Nếu mọi việc có thể diễn tiến dưới lăng kính trò chơi chia sẻ như vậy, đương nhiên sự thành công là khả dĩ.

Điểm khác biệt của McGonigal với Mark Twain và nhiều người khác, là cô khẳng định mình ở góc độ game thủ. Một người chơi game hạnh phúc và hướng đến cơ hội hoàn thiện hơn, điều này ngay trong những bài thuyết trình trước, Jane đã thể hiện thành công. Bây giờ, cô đã nâng ý kiến của mình lên 1 mức. Thay vì chỉ chơi game để tìm cảm hứng, nhận ra những giá trị sống tốt hơn, Jane phát triển thành cần biết chuyển hóa game vào trong cuộc sống, tạo mọi trò chơi mới trong công việc hằng ngày. Gởi 1 email công việc sẽ khiến người ta lười, nhưng xem đó là email tán gẫu với bạn, người ta hào hứng hơn.

BA TRONG MỘT

McGonigal đã thành công khi hướng suy nghĩ của mọi người vào góc nhìn lạc quan hơn với game. Nếu nghĩ game là trò chơi, rõ ràng nhiều người sẽ tỏ ngay thái độ bất hợp tác. Nhưng nếu dùng game làm chìa khóa để thay đổi thái độ, kết quả sẽ khác. Câu hỏi tại sao không ai nhìn cuộc sống qua lăng kính game để tập trung cao hơn, nối kết chặt hơn, tinh thần hợp tác cởi mở hơn, từ đó giải quyết các vấn đề hiệu quả hơn, là điều mọi người nên nghĩ đến.

Jane khẳng định, nếu có thể kiểm soát được các cảm xúc tích cực thay thế các cảm xúc tiêu cực trong từng giờ của mỗi ngày, mỗi tuần, mỗi người sẽ cải thiện đáng kể sức khỏe của mình cũng như khả năng giải quyết thành công các vấn đề phải đối mặt. Đây là thứ cảm xúc được McGonigal gọi là "ba trong một" tồn tại trong môi trường trò chơi, mấu chốt giúp người ta lạc quan như đang chơi game khi trao đổi nhanh thư từ công việc, nối kết đồng nghiệp, và qua đó thật sự "sống thêm 10 năm hơn mọi người khác".

THANH NGUYÊN

Tên Tạp Chí	Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 loại tạp chí					
			3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
			Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						

Đặt mua phiên bản điện tử trên website **www.3nana.vn**

- Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, P.11, Q.10, TPHCM - Điện thoại: 08 - 7300 9988 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
- Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Văn Anh)

Bạn đọc ở ngoài nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 48.000đ/năm/quyển

ĐÃ PHÁT HÀNH NGÀY 5/7/2012:

Hệ thống Định vị Toàn cầu (Global Positioning System - GPS) và bản đồ số là khái niệm không xa lạ. Tuy nhiên, bản đồ số, GPS và các ứng dụng của chúng chỉ ngày càng được người dùng quan tâm kể từ sau khi cựu tổng thống Hoa Kỳ, Bill Clinton ký sắc lệnh hủy bỏ biện pháp hạn chế từ tháng 5/2000. Hầu hết các sản phẩm smartphone, máy tính bảng… ngày nay đều được các nhà sản xuất tích hợp thiết bị GPS cùng bản đồ số… các yếu tố này, cho phép các nhà phát triển tạo ra ngày càng nhiều ứng dụng có liên quan, chúng không chỉ là dẫn đường, hay chỉ dẫn địa lý, mà còn là tìm đồ vật bị mất, tìm trẻ lạc, tìm kiếm các địa điểm cung cấp các dịch vụ cho người dùng cuối v.v… và v.v… Các cập nhật mới nhất về GPS, bản đồ số và các dịch vụ, ứng dụng có liên quan được chúng tôi trình bày trong số ấn phẩm lần này với hy vọng cung cấp cho các bạn nhiều thông tin hữu ích.

SẮP PHÁT HÀNH

ULTRABOOK – TRÀO LƯU MỚI?

Từ ý tưởng thành công của Apple, ngành công nghiệp máy tính xách tay toàn cầu đang tập trung mạnh mẽ vào việc khai thác cũng như trình làng các thiết bị máy tính mỏng, nhẹ, cùng các tiêu chuẩn cấu hình do Intel khởi xướng – Ultrabook. Phải chăng Ultrabook đang trở thành một trào lưu mới? Lợi ích từ những thiết bị này ra sao trong khi giá cả lại bị đa số người tiêu dùng cho là khá cao?

Chiến tranh mạng, chiến tranh thông tin hay đơn giản là bảo mật thông tin trên máy tính đang trở nên hết sức nóng bỏng. Từ góc độ các cá nhân, doanh nghiệp và cả quốc gia những điều này đến như thế nào và phải làm sao để tránh đi những hiểm họa liên quan đến bảo mật thông tin?

Mời các bạn theo dõi TGVT, phát hành ngày 5/8/2012.

BỐC THĂM MAY MẮN

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 8/2012 có cơ hội trúng thưởng 1 bộ sản phẩm của Razer bao gồm chuột chơi game **Razer Abyssus** và tấm lót **Razer Goliathus Omega** trị giá 900.000 đồng. Ngoài ra, game thủ còn có cơ hội trúng 2 chuột laptop không dây Swift Point. Hãy nhanh tay điền đầy đủ thông tin và cắt phiếu may mắn gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/8.

*Kết quả sẽ được công bố trên website: **thegioigame.vn** và tạp chí Thế Giới Game số tháng 9/2012.*

PHIẾU BỐC THĂM MAY MẮN:

Họ tên: .....
Số ĐT:.....
Email: .....
Địa chỉ:.....
.....

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

BẠN ĐỌC TRÚNG THƯỞNG KỲ THÁNG 7/2012:

Phần thưởng cao nhất gồm chuột chơi game Razer Abyssus và tấm lót chuột Razer Goliathus Omega đã thuộc về bạn đọc **PHẠM HOÀN TRÍ**, số *ĐT 01284065333 ở Q.4, TPHCM*. Ngoài ra, hai bạn đọc **NGUYỄN ĐỨC SƠN** *(0939358528 - Trà Vinh)*, **HỒ HUY TRUNG** *(0937577399 - Q11, TP.HCM)* đã trúng chuột máy tính không dây siêu nhẹ Swiftpoint.

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về **thaodtp@pcworld.com.vn** để biết thủ tục nhận quà.

Thế Giới Game chúc mừng các bạn đọc may mắn và mong những ai chưa trúng sẽ may mắn hơn vào lần sau.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822

the Kube

máy nghe nhạc
nhỏ nhất
thế giới

the Kube
Đã có mặt tại Việt Nam

Âm thanh đáng
kinh ngạc
Hãy thử và cảm nhận

Nhân dịp ra mắt,
giảm ngay 100.000 đ
khi mua tại các đại lý chính thức.

Chỉ còn 599.000 đ

Thời gian: 1/8/2012 – 8/8/2012
Danh sách đại lý vui lòng truy cập
website www.thekube.vn/daily

Màu sắc: đen, trắng, hồng, vàng. **Giá bán lẻ đề nghị:** 699.000 đ. **Bảo hành:** 1 đổi 1 trong vòng 12 tháng
Giá trên chưa bao gồm 10% VAT

kianex
TECHNOLOGY DISTRIBUTION

Nhà phân phối: **Kianex Việt Nam**
Hotline: **(08) 62 935 427 | (04) 6661 6111**

www.thekube.vn

RADEON GRAPHICS AMD

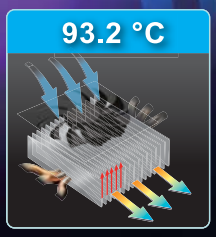
GIGABYTE™

Super Cool ! Super Quiet !

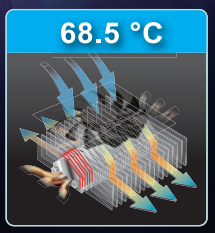
WINDFORCE™ ANTI-TURBULENCE COOLING

GIẢI PHÁP "TRIANGLE COOL"

- Các lá tản nhiệt được thiết kế hình tam giác độc quyền
- Đảm bảo mát hơn giải pháp tản nhiệt truyền thống đến 35%



Không áp dụng
Giải pháp "Triangle Cool"



Áp dụng
Giải pháp "Triangle Cool"

GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★GV-R797OC-3GD

- Bộ tản nhiệt WINDFORCE™ 3X mới với công nghệ "Triangle Cool"
- GPU công nghệ 28nm
- Xung nhân/bộ nhớ: 1000 (std 925)/ 5500MHz
- Công nghệ Ultra Durable VGA với linh kiện chất lượng cao

GIGABYTE WINDFORCE SERIES

★GV-R795WF3-3GD

- Bộ tản nhiệt WINDFORCE™ 3X mới với công nghệ "Triangle Cool"
- GPU công nghệ 28nm
- Xung nhân/bộ nhớ: 900 (std 800)/ 5000MHz
- Công nghệ Ultra Durable VGA với linh kiện chất lượng cao

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH MTV CÔNG NGHỆ TIN HỌC VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-38326085 Fax: 84-8-39250030 Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.vn

Đại diện phân phối tại miền bắc :
Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh
31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 35371525

* Test trong môi trường nhiệt độ ~ 24 độ C, bằng phần mềm FurMark

www.gigabyte.vn